
掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.227
攻略透解
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ PSV
禁忌的玛古那 3DS
绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章 PSV
走近业界
《MI》官方小说
插画家布施龙太专访
《怪物猎人4G》
79页大篇幅
"G级"攻略
卷首特报
New 3DS/New 3DS LL 详细评测
赠品
《艾丝卡&罗杰的工作室》主题海报

《掌机王SP》227辑 TGS大抽奖

TGS特别奖品最后一波来袭！感兴趣的玩家请仔细阅读"参与方式"，期待大家的踊跃参与！

参与方式

1.剪下本辑掌门人栏目第275～276页的印花。

2.将印花贴在本辑附赠的"读者回函表"上。

3.于2014年11月22日前（以邮戳时间为准），将该"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）。

注：本次的中奖名单将在《掌机王SP》第229辑上公布，敬请关注。



《波波罗古罗伊斯 牧场物语》购物袋 1名



索尼吉祥物主题文件夹 1名



《电击文库 战斗巅峰》垫板 2名



《噗哟噗哟 任务》主题文件夹 1名



《怪物猎人4 G》主题扇子&环保袋 1名



《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》购物袋 2名



《骇客娃娃》主题纸袋 1名



《怪物猎人4 G》购物袋 1名


P68
攻略透解
系统详解
地图采集
武器指南
主线流程
村&集会所关键任务
怪物攻略
G级狩猎热血解禁！
怪物猎人4 G
3DS


绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章
PSV
无尽杀戮与绝望中的希望之光
系统详解
全收集攻略
奖杯列表
P186
攻略透解


P147
攻略透解
在激烈的内战中寻求新的道路
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ
PSV
系统详解
流程攻略


P210
攻略透解
主线流程攻略
自由战斗详解
素材合成资料
与精灵在一起的日子
禁忌的玛古那
3DS



封面用图：《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》
封面设计：咕噜

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：J5938f



口袋光环 VOL.227



目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.



规格参数

下面给大家说一些官方规格参数，大家可以借此来对比下 New 3DS 和 New 3DS LL 的异同——其实，主要的差异，就体现在大小上了。

主机 / 参数	New 3DS	New 3DS LL
型号	KTR–001	RED–001
尺寸	80.6mm × 142mm × 21.6mm（折叠时）	93.5mm × 160mm × 21.5mm（折叠时）
重	253g（含电池盖、触控笔、TF 卡）	329g（含电池盖、触控笔、TF 卡）
上屏	3.88 英寸（84.6mm × 50.76mm）	4.88 英寸（106.2mm × 63.72mm）
	裸眼 3D 防抖液晶屏 / 分辨率：800 × 240（关闭 3D 时为 400 × 240）/ 约 1677 万色	
下屏	3.33 英寸（67.68mm × 50.76mm）	4.18 英寸（84.96mm × 63.72mm）
	触摸液晶屏 / 分辨率：320 × 240/ 约 1677 万色	
触控笔	New 3DS 用触控笔（约 76.5mm）	New 3DS LL 用触控笔（约 86mm）
游戏时间 ※	3DS 游戏：3.5 小时～6 小时 /NDS 游戏：6.5 ～ 10.5 小时 /3DS 软件：3.5 小时～7 小时 /NDS 软件：7 ～ 12 小时。	
充电时间	约 3.5 小时	
摄像头	内侧 1 个，外侧 2 个 / 分辨率：640 × 480（0.3 像素）/ 单焦镜头 / 摄像元件：CMOS/ 有效像素数：30 万	
无线通信	2.4GHz（11b 1 ～ 13ch/11g 1 ～ 11ch）频率无线互联网接入 / 推荐通信距离：30 米以内（具体以实际情况为准）	
通信规格	IEEE802.1b/g 标准	
时钟功能	每日最大误差 ±4 秒	
操作输入	A/B/X/Y 键、十字键、L/R 键、ZL/ZR 键、START/SELECT 键、左滑杆、C 杆、触摸屏、内置麦克风、摄像头、动作感应器、陀螺仪	
其他输入	3D 调节钮，调节 3D 立体景深 /HOME 键，呼出 HOME 菜单 / 电源键	
传感器	动作感应器、陀螺仪感应器	
插槽	游戏卡槽 /TF 卡插槽	
	充电插口 /AC 电源插口 / 耳机插口	
声音输出	上画面左右扩音器（貌似对应环绕）/ 耳机插口立体声输出	
其他功能	红外线通信（推荐距离 20 厘米以内）	
	近距离无线通信（NFC）	

※ 游戏时间和屏幕亮度有关，亮度越低使用时间越长；在开启自动调节明暗功能时，由于明暗随环境自动变化因此也有影响，节电功能开启后也会延长使用时间……使用时间为官方参考数值，实际使用中高于或低于均属正常。



New 3DS / New 3DS LL 详细评测

话说笔者当初在刚拿到 3DS LL 时，曾经认为这便是 3DS 系列主机的最终形态，毕竟当时看来 3DS LL 只有声音小这么一个问题，而真正使用右方向杆和另一组 L/R 的游戏少之又少……没想到两年后，任天堂真就推出了集成了右方向杆和第二组 L/R 的新机型，而新机型的进化又远不止于此，下面来随同我们的图文，一同体验下 3DS 家族的最新进化机！

文 马修 美编 咕噜

左页即是官方的说明书和网站公布的规格，除去一些让大多数人云山雾罩的无线相关参数外，大多数还是很一目了然的：增加了按键，增加了裸眼 3D 防抖功能和 NFC 读取功能，New 3DS LL 和 3DS LL 的大小差不多，New 3DS 的尺寸和屏幕则都介于初版 3DS 和 3DS LL 之间。除此之外，还有此前公布和流传的 CPU、GPU 翻倍，以及推测出来的内存及显存的提升……而这些都指向一个，那就是：New 3DS 系列比之前机器的性能有了大幅提升，下面我们一起来看实测结果。

实机评测

所谓的眼见为实，下面我们来针对此次 New 3DS/New 3DS LL 的改变来进行实际体验。

包装与盒内物品

New 3DS 和 New 3DS LL 的包装都继承了 3DS LL 的一个设定，就是包装内没有电源，所以包装盒也都和以往的 3DS LL 的包装盒一样大。打开盒子后，里面有说明书、保证书、简略说明书以及 AR 卡，如果是 New 3DS，还会多一个上面板。

特别提一下，现在购买主机都没有小黄纸了，因此大家也不必担心小黄纸是被 JS 给黑去了。



New 3DS 与 New 3DS LL 的包装盒，New 3DS 的略厚些。



New 3DS 包装盒内的物件，比 New 3DS LL 多一块上面板。

主机大小

拆去包装来评测主机了，先从大小上看，数据上我们已经对两部 New 3DS 的大小有了初步了解，这里也和初版 3DS 和 3DS LL 进行一下详细的对比。对比数据的话，会发现 New 3DS LL 比 3DS LL 在长度和高度上都轻微缩小，重量也轻了 7 克。而屏幕，New 3DS LL 和 3DS LL 完全相同的，New 3DS 虽然也是介于初版和大机器之间，但实际玩的时候已经没有明显的小屏幕感觉了，起码不会像 3DS 和 3DS LL 对比那么强烈；而在玩 New 3DS LL 时，则能明显感觉到下机身薄了。

在外壳材质上，New 3DS 自带的上面板为磨砂面，New 3DS LL 则为烤漆面，所以 New 3DS LL 也光荣地成为了一个合格的指纹收集器。



四款 3DS 主机的合影，左上是 3DS，右上是 New 3DS，左下掉了滑杆帽的是 3DS LL，右下的是 New 3DS LL。

合上盖后的合影，New 3DS LL 比 3DS LL 的正面面积要大些，厚度则略薄于 3DS LL。

使用了一周后的 New 3DS 和 New 3DS LL，黑色磨砂面其实也蛮容易留下指纹的。



New 3DS 和 New 3DS LL 的正面合影，这张就很方便比较两款机器的大小差异了。

按键 / 滑钮布局

此次的一大变更是按键布局发生了改变，首先是 START/SELECT 这一组，回归到了 NDSi 风格，刚从 3DS/3DS LL 切换过来后需要短时间的适应，而 HOME 键做成了凹于平面的设定，但仍然不用担心会出现初版的压屏问题——因为 3DS LL 增加的上机身的两个防压屏的小凸起依然保留。

而另一个改变的，则是电源开关和音量调节滑钮，电源开关设在了下机身底部，和外壳保持齐平，需用指尖按下。而音量调节


START/SELECT 恢复了 NDSi 的布局。

钮则位于上屏左侧，和 3D 滑钮左右对称，而且滑钮最底部也设有卡扣开关。

另外，New 3DS 系列主机和 2DS 一样，取消了无线开关，而需要在系统中设定，方法为点击 HOME 系统界面左上的小图标，虽然乍一看在联网、尤其是登陆 e 商店卡住时会无计可施，事实上，机能提升了的 New 3DS/New 3DS LL 在登入商店时根本不会出现卡在登陆 INND 界面无限循环的事情发生。

而改变最大的，无疑是新增的 C 杆和 ZL/ZR 这一组新的操作输入系统，下面我们详细说。

C 杆

即右方向杆，只不过由于太小而让人怀疑其使用体验。在 HOME 系统菜单中，C 杆的作用和滑杆、十字键一样，用来移动光标，使用时，轻轻扳动即可以活动，但总觉得不是很灵活，实际上稍微施以轻微力度按下，就会发现 C 杆其实是相当灵敏的。而在游戏中，以笔者测试的《生化危机 启示录》和《怪物猎 4 G》来看，用 C 杆完全不存在菜单画面中的那种不灵活，应该是实际游戏中使用时，都会下意识地施以下压的力度。



《生化危机 启示录》，可以直接开启对应右摇杆扩展周边的 D 操作模式了，用起来相当不错。

ZL/ZR

ZR 和 ZL 由于位于 L/R 的内侧，所以按 ZL/ZR 的使用也让不少人有所顾虑。ZL/ZR 在 HOME 系统界面的作用为界面翻页，L/R 按下上屏则会弹出“L+R 同时按下启动相机”的提示，所以我们在菜单界面即可测试。测试结果是：完全没必要担心。

从游戏按键方式来说，按下 L/R 的往往是食指的第二节，因此和用食指尖去按的 ZL/ZR 并不会出现手势上的冲突。而 L/R 的设定是按到底才会触发，所以在按 ZL/ZR 时，即便碰到了 L/R，只要不压到底，就不会出现误按 L/R 的情况。


按 ZL/RL 时，即使碰到 L/R 也不会引起误操作。

机能提升

就像前面我们说的，机能提升，需要看实际效果的。机能提升后，可改善的部分很多，比如开机时间、游戏载入时间甚至联网时间和下载时间等，其中开机时间的影响要素太多，所以我们先从游戏载入开始，而下载版因为受 SD/TF 卡读取速度影响，所以有


New 3DS 已经进入游戏，而 3DS LL 还在读取。

一定差异，故只用实体版测试。这里以《怪物猎人 4 G》来对比，对比结果如图：New 3DS 的载入时间和读取时间都明显快于 3DS LL。

然后测试网络连接，笔者用新老两部 3DS LL，使用完全相同的热点，结果 New 3DS LL 进入 e 商店明显快于 3DS LL 很多。而进入 e 商店后，在各个子项中进出，New 3DS LL 的界面刷新速度也有明显快于 3DS LL。在进入 e 商店的步骤中，虽然 New 3DS LL 也会受到网络影响而在 NNID 验证及读取步骤读取很久，但并不会卡住，换句话说是，真出现这种情况，把机器放着即可，一般都会联上，实在联不上会断掉，而不会出现初版 3DS 和 3DS LL 的卡在 NNID 鉴定界面无限循环的事情发生。

最后说说下载，以国内的网络来说，联 e 商店本来就各种不确定，这里接着上面来，使用《脱出冒险 终焉的黑雾》试玩版来进行试验，同时开始下载后，New 3DS LL 多次出现 4 豆的下载速度，而 3DS LL 则最多三个，整体上说，整个下载过程中，大概有一半的时间是两部机器的下载速度均等，但另外一半则大多数是 New 3DS LL 领先，整个过程仅有 4 次是 3DS LL 以 1 豆的速度领先——不过在 New 3DS LL 下载完后，3DS LL 也多次出现 4 个球。



同时按下 e 商店图标后， New 3DS LL 比 3DS LL 更快进入商店。

关于开机时间

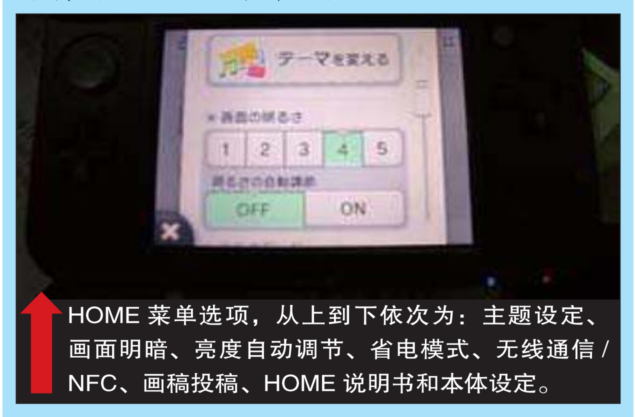
如果用两部机器的对比，那么开机时间其实很难比出真正的差异的，其中包括内存卡的大小、内存卡的读取速度以及内存卡内文件大小、HOME 菜单是否设定主题等。以笔者这台 New 3DS LL 为例，插的是装有 10G 文件的 32G 高速 TF 卡，且菜单设定了音画俱全的花札主题，所以开机的话，会比刚搬完家而内里空空的 3DS LL 要慢。实际上，同样这 10G 的东西，在原来使用 16G 高速 SD 卡的 3DS LL 上要快很多，起码没有明显的黑屏时间。



下载速度对比，同一个 Wi-Fi 热点上，New 3DS LL 更快。

亮度自动调节与画面提升

初玩时很惊异于屏幕的亮度自动调节功能，但因为会感应周围的光变化（包括风和其他光影），所以最初用时也许会不习惯，如果嫌变动频繁可以将该功能关掉。方法是点击左上的小房屋 + 扳手的图标，即打开了 HOME 菜单设定。



HOME 菜单选项，从上到下依次为：主题设定、画面明暗、亮度自动调节、省电模式、无线通信 / NFC、画稿投稿、HOME 说明书和本体设定。

而在画面上，我们关闭自动亮度调节，并且将对比的 3DS LL 的屏幕亮度也设为 4，在之前下载的《脱出冒险 终焉的黑雾》试玩版开始界面对比下，会发现 New 3DS LL 的画面的鲜艳度有明显区别，不过下屏并没什么变化。



3DS LL 和 New 3DS LL 运行《脱出冒险 终焉的黑雾》的画面对比。

3D 防抖设定与 3D 体验

3D 防抖设定是 New 3DS/New 3DS LL 的一大变革亮点，以内摄像头对人脸的识别来进行 3D 画面的自动调整，正常来说，可以保证在机身倾斜到左右 30 度的情况下无重影，换句话说就是开启裸眼 3D 功能时，只要自己的脸能被内摄像头照到，就不会出现重影。如果对默认的防抖设定不满意，还可以在本体设定→その他の设定→ 3D ブレ防止机能中进行个性化的专门设定，其中 ON/OFF 是开启和关闭，而 3D ブレ防止机能の补正中可以进一步调节，不过默认的一般就可以了。



3D 防抖设定的硬件奥妙就在内摄像头这里。

由于有了非常稳定的裸眼 3D 画面，所以如笔者这种以往玩 3DS 游戏时对于 3D 功能要么在初玩时浅尝辄止要么干脆无视的玩家来说，New 3DS/New 3DS LL 等于开启了一个全新的游戏世界。以往玩 3D 游戏时，戴着 3D 眼镜在电视上玩 PS3 的 3D 赛车游戏不会超过 10 分钟；裸眼 3D 的 3DS 则是玩上半个小时后即便不晕眼睛也会不舒服。而在 New 3DS/New 3DS LL 的 3D 防抖系统下，游戏全程开着 3D 一玩一天都已经没有任何不适的感觉了。以前因为晕 3D 而放弃 3DS 的裸眼 3D 游戏体验的玩友一定试试，其实很多隐藏的画面体验往往藏在3D效果之下，以笔者一直在玩的《钢铁潜水员 潜艇大战》为例，潜艇从海底浮到海面时瞬间满屏水的视觉冲击是未开 3D 时完全体会不到的。



3D 防抖功能的设定界面，可以选择开启和关闭。

不支持 3D 防抖功能的游戏

3D 防抖功能很赞，但对于已有的 3DS 游戏真的就 100% 支持了？答案还真不是，目前来说，使用外侧摄像头的游戏，比如 AR 游戏以及游戏中涉及到 AR 的模式（如《俄罗斯方块》），以及《电波人 RPG》这种扫描周边环境的，都不支持 3D 防抖功能。因为 3D 防抖功能的原理来自于内侧摄像头对人脸的识别，而 New 3DS/New 3DS LL 最多只支持开启两个摄像头，因此当此类游戏打开 3D 后外侧的两个摄像头便同时打开，此时内摄像头便被迫关闭，从而无法实现 3D 防抖功能。



当开启 3D 效果后，随着外侧两个摄像头的开启，内摄像头便被迫关闭，3D 防抖功能也就无法开启了。

早期 3DS 游戏的重影问题

尽管新机型的防抖机能非常强劲，但用 New 3DS LL 开 3D 玩早期游戏的时候还是要注意一些的，这个我们可以以 3DS LL 的发售为分界点，3DS LL 之后的游戏包括现在最新的，我们完全可以把 3D 景深调到最大来体验 3D 视点下的游戏世界。但在这之前的游戏，如《战国无双 编年史》、《新·光之神话》等，因为都是对应初版 3DS 的小屏幕，所以用 New 3DS LL 时开到最大时即使对着再正也会有重影，因此需要把景深

适度调低——这其实是 3DS LL 上市时即存在的问题，不过现在因为可以预见的又一波 3D 游戏体验大潮来临，所以这个“老游戏开全 3D 景深有重影”的现象及解决方法还是要重提一下；不过这只对应大机器，在小一些 New 3DS 上则不存在这个问题，当然，时间关系，笔者无法将老游戏一一测试，但大家只要明白，如果玩老游戏开 3D 最大时出现重影，只要下拨 3D 滑钮将 3D 景深调低即可。

不过早期个别的游戏，在初版 3DS 开 3D 都会出重影的，如果到了 New 3DS/New 3DS LL 还是怎么调都出重影，那就是游戏本身的问题，只能把 3D 关了。

开 3D 的掉帧情况

部分游戏，如《口袋妖怪 X·Y》，在开 3D 进入战斗画面时，会出现很明显的掉帧现象，这是由于厂家自身的技术问题而非机能，



所以即便是换了机能翻倍的 New 3DS/New 3DS LL，开了 3D 也照样掉帧——希望 Gamefreak 加油吧，在接下来的《Ω 红宝石·α 蓝宝石》里开启 3D 后战斗画面亦照样流畅起来。

声音

New 3DS LL 和 New 3DS 的音量都正常了，和 3DS 一样响亮，连扩音器的孔洞都从 3DS LL 的 9 孔环状布局回归到了初版 3DS 的 5 孔十字布局，算是把 3DS LL 最糟糕的一个变更给纠正了过来。值得一提的是，无论是官网还是说明书，在提到声音时，都提到了疑似对应环绕——没猜错的话，应该是 3D 环绕。



New 3DS/New 3DS LL 的扩音孔恢复了初版 3DS 的 5 孔十字布局。

浏览器与视频

可以看在线视频也是这次 New 3DS/New 3DS LL 的一大改变。而在笔者测试时，New 3DS/New 3DS LL 的浏览器无论是打开速度还是看视频的流畅度都无可挑剔。然而这是在通过弹幕网站哔哩哔哩链接到优酷所看的视频，直接输入优酷以及国内外常用的视频网址的话，都会被会被提示这种音乐动画相关网站暂时锁住，解锁需要登陆官方网站使用信用卡支付 30 日元（国内 VISA 即可支持，30 日元折合人民币不到 2 元）——这么做的目的是用极少的钱来实现家长对小孩子使用 New 3DS 上网的监督，以防止孩子上一些奇怪的网站看糟糕的视频动画，毕竟小孩子是没有信用卡的。目前国内外常见的视频网站几乎都在其锁住之列，不过前面说的哔哩哔哩是例外，想看视频的话，点客户端再退出就可以播放了，但不支持弹幕……



键入大多数视频网站后的网址便会被提示付费解除限制，费用很低但需要绑定信用卡。


用 New 3DS LL 来浏览 UCG 的官网，很多汉字都显示为乱码。


没被锁的哔哩哔哩播放的链接自优酷的视频，流畅度出乎意料。

顺便说下，3DS 的浏览器有着在游戏中按下 HOME 后直接运行而不退出游戏的设定，虽然乍一看方便游戏中直接查资料，但事实上日版机对汉字的支持仍然有限，存在大量的乱码情况，所以浏览中文网页这块国内是完全用不上。而在线视频方面，虽然最大支持 480P 的分辨率有些低，但 New 3DS 却支持 3D 在线视频的播放，这个还是看各位的需要吧。

游戏卡槽和 TF 卡槽


卡槽位置在机身左下。


来对比下 3DS LL（上）和 New 3DS LL 的游戏卡槽位置。

下面板 / 电池盖的拆卸

因为 TF 卡在后盖之下，所以取下 TF 卡时需要拆下后盖，这个后盖在 New 3DS LL 上为电池盖，在 New 3DS 上兼有了下面板的作用，下面给出拆卸后盖的简单的教程。


1 需要小螺丝刀。注意，螺丝比较小，对螺丝刀的尺寸要求也比较严，如果成盒购买小螺丝刀的话，最好提前试好。

螺丝比较短，大概拧个五六圈即可，初次拧的话需要多拧几圈。


2


3 用指甲抠入图中后盖两边的缺口，轻轻用力别开。



4 然后掀起，就可以拆下后盖了，顺便对比下 New 3DS 和 New 3DS LL 后盖的差别，New 3DS 下方有两个固定脚。



5 拆下后盖的 New 3DS 和 New 3DS LL，可以看到电池、触控笔槽和 TF 卡位，其中 TF 卡槽为弹出式，想要拔出只要轻轻往下一按即可弹出，不要硬拔哦。



6 装上的过程相反，轻轻压下卡扣后拧上螺丝，因为以后还可能要拆卸，所以后盖的螺丝不必拧得过紧，固定住下面板即可。

上面板拆卸

这个就是 New 3DS 的专利了，比起下面板，上面板的方便之处在于不用借助任何工具。下面同样给出拆装教程——注意，无论是拆还是装，都轻轻试探着来，不要使蛮力。



1 同样用指甲抠住上面板两侧的两个缺口，然后两侧同时轻轻用力，别开卡脚。



2 轻轻将上面板向上推，把两个固定脚从固定的卡位中推出来。



3 轻轻掀开、取下上面板。



4 取下面板后的 New 3DS（上面的贴纸是编辑部后贴上去的资产编号）



5 装上时，把面板搭在 New 3DS 的上机身上，把两个固定脚推进槽内。



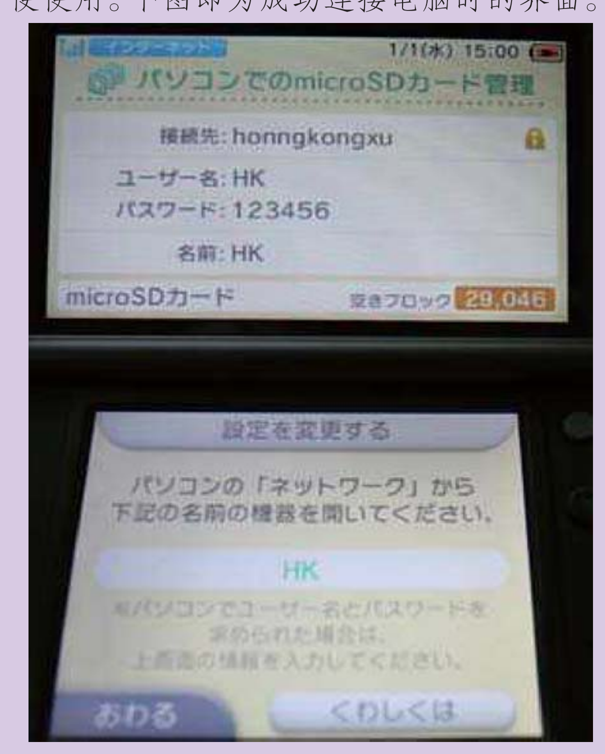
6 轻轻压下上面板两端的卡扣。

与电脑连接

能直接与电脑连接而不用拔插存储卡是本次新版机器的又一大改良，不过此次并不支持数据线传输，而是需要通过无线网进行局域网传输。New 3DS 对应从 XP 到 8.1 等各种 Windows 系统，用无线路由器及 USB 无线路由都可以和待传输电脑组成局域网工作组。具体步骤如下：

New 3DS 端

在本体设定→データ管理→パンコンでの microSD カード管理，该步骤需要无线网络，确定无线热点后，设定用户名（ユーザー名）、密码（パスワード）和主机名（名前），随便设，只要自己记住就行，个人建议把用户名和主机名设为相同，这样方便使用。下图即为成功连接电脑时的界面。



PC 端



▲因为在编辑部测试，所以局域网的主机比较多，在家的话就很容易找到 New 3DS 了。

进入计算机目录，找到“网络”，New 3DS 会默认和 PC 同一个工作组，所以直接点开“网络”后就能找到 New 3DS 的主机名，点击后填上用户名和密码，便可以很方便地进行文件的拷贝和移除了。不过这种连接依赖于无线网络状况，所以也只适用于少数小文件的操作。像数据搬家这种大文件，还是直接打开后盖拔下 TF 卡接电脑传吧。



▲ Win7 系统下，电脑成功和 New 3DS 的 TF 卡相连。

※ 关于工作组设置

因为这是掌机设置首次应用到工作组，故而这里也在工作组设置上多说几句。一般来说，系统装过之后都会有现成的工作组 Workgroup。而由于一些安全软件的设定关系，有些电脑中的 services 服务被关闭会导致该功能被关闭，只要右键点击我的电脑 / 计算机→管理→服务和应用程序→服务，在右边展开菜单中找到 services 服务，右键点击后点“启动”按钮，即可重新开启。

设置好，当 New 3DS 成功连接后，在网上邻居→查看工作组计算机（XP）或网络（7/8.1），就可以在工作组里面找到自己的 New 3DS 了。



▲ XP 界面下的电脑端连接界面。

其他

New 3DS/New 3DS LL 的中轴和 3DS LL 一样设有两个卡位，但是并不像 3DS LL 有咔哒咔哒那样夸张的声音。虽然本人的 3DS LL 中轴至今无恙，但这地方安静些总还是好的。此外，声音滑钮和 3D 滑钮滑道最下关的开关的卡扣部位，其卡位感也有明显降低。

3DS 老玩家的搬家注意事项

以下是有关 3DS 和 3DS LL 的老玩家在搬家过程中的一些注意事项，如果是从 New 3DS/New 3DS LL 开始接触，下面的部分就可以跳过了。

自带 4G TF 卡

New 3DS 和 New 3DS LL 所带的 TF 卡都是 4GB，之所以把这条放在这里特别强调，是因为这对于老玩家来说很重要，尤其是在小黄纸换下载游戏活动中换取大量下载游戏的各位，卡内文件超过 4G 甚至 10G 都很正常，因此搬家前一定先确认好自己旧机器 SD 卡内的文件大小，决定下是否要买新的 TF 卡。



New 3DS/New 3DS LL 自带的都是台湾产的东芝高速 4G TF 卡。

关于买 TF 卡

借由智能手机的飞速发展，TF 卡速度和容量也都在快速进化着。目前来说，32G 的 Class 10 速度的 TF 卡，也只要 80 元左右。不过繁荣之下也是陷阱重重，次品假货甚至扩容卡都大量充斥于市场上，所以最好在品牌内存卡的网上官方店铺购买，如东芝、金士顿、闪迪等，一定不要贪便宜买了假货，否则会大大影响你买新机器后的体验。

还有就是在确定要数据搬家后，最好在买机器前就把 TF 卡事先买好，这样便有充裕的时间来测试卡的速度和质量，如果出现问题也可以及时退货及买新的 TF 卡。TF 卡的真伪可以用官方提供的方法来辨别，真卡的话质量便都有保证，而速度可以在拷文件时体验，也可以用专门的测速软件。以笔者的金士顿卡为例，Class 10 的 32G 高速卡，直接从 SD 卡往该卡种传，其速度都稳定在 10M/S 以上，最大速度可达每秒 14.5M，整个 10G 文件只用大约 10 分钟的时间传完；而此前买的假货，能达到 1M 都很难了……



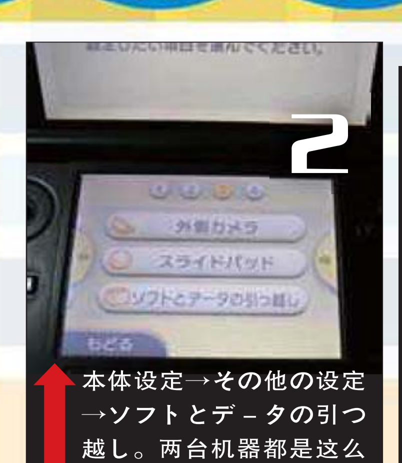
▶高速卡的拷贝速度，峰值 14M 还是相当给力的。

数据搬家小攻略

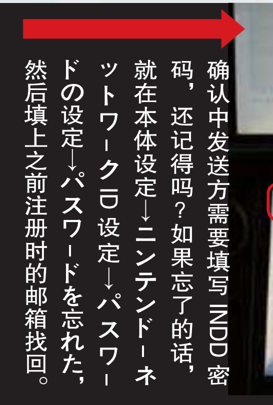
TF 卡准备好，New 3DS/New 3DS LL 也买回来了，接下来便是数据搬家了，这里给出简单过程。特别提醒一下：无论是发送的方和还是接收方，都需要连接无线网络才能进行数据迁移。



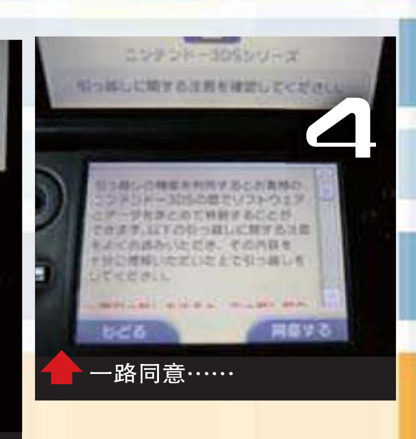
马修的 3DS LL，身经百战，不久前滑杆帽刚刚就义，数据文件多达 10G，还有早期买 3DS 的大使机认证。



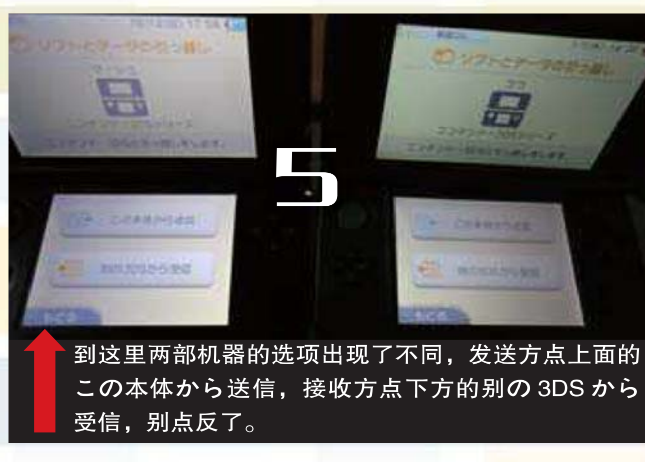
本体设定→その他の设定→ソフトとデ－タの引つ越し。两台机器都是这么个步骤。



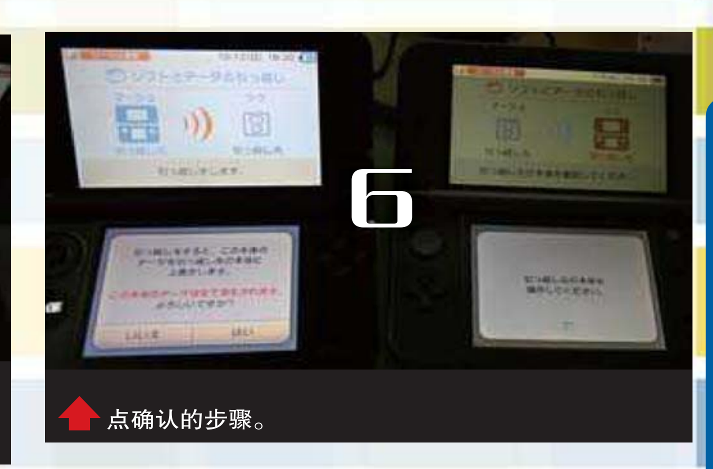
确认中发送方需要填写 INDD 密码，还记得吗？如果忘了的话，就在本体设定→ニンテンドーネットワーク ID 设定→パスワードの设定→パスワードを忘れた方，然后填上之前注册时的邮箱找回。



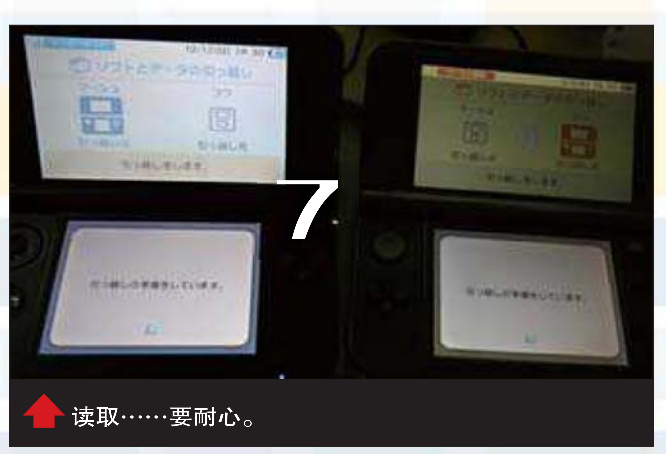
一路同意……



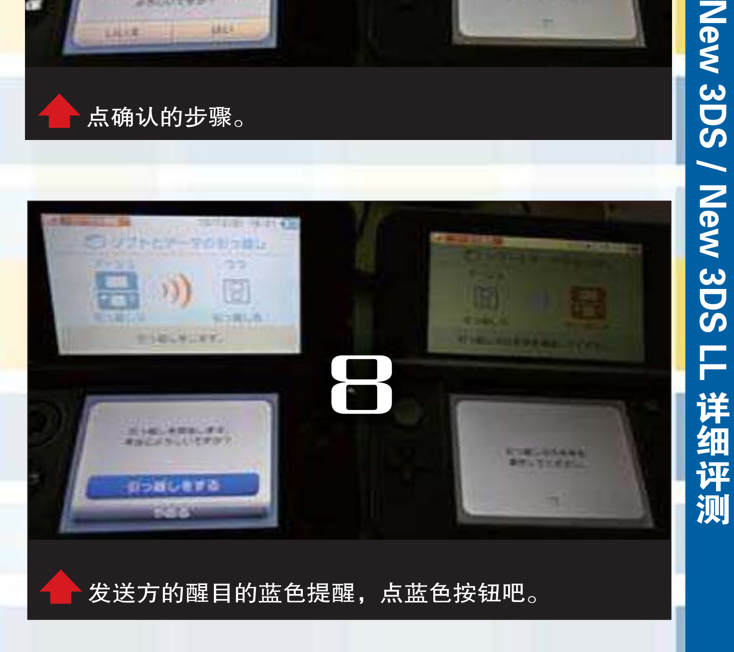
到这里两部机器的选项出现了不同，发送方点上面的この本体から送信，接收方点下方的别の 3DS から受信，别点反了。



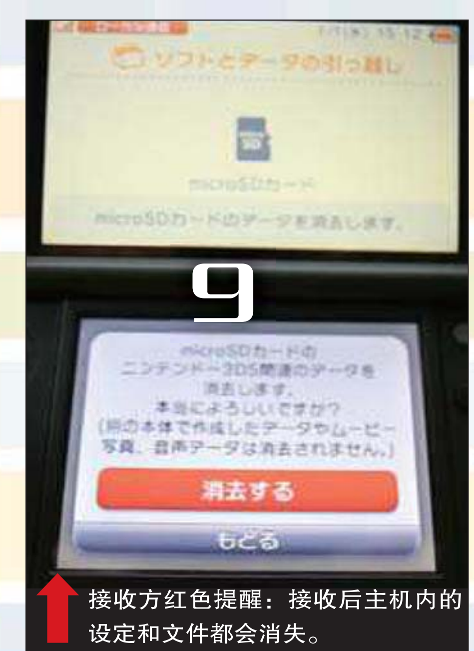
点确认的步骤。



读取……要耐心。



发送方的醒目的蓝色提醒，点蓝色按钮吧。



接收方红色提醒：接收后主机内的设定和文件都会消失。

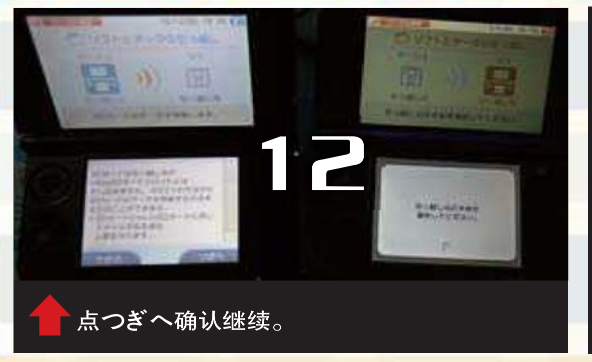
一开始会先传送容量比较小的 NDS 游戏，传送的是 NDSi 上的创意游戏《镜头瓦里奥》，当初从 NDSi 传到 3DS 上就后悔了，因为 3DS 和 NDSi 的摄像头位置不同，用 3DS 根本没法玩。





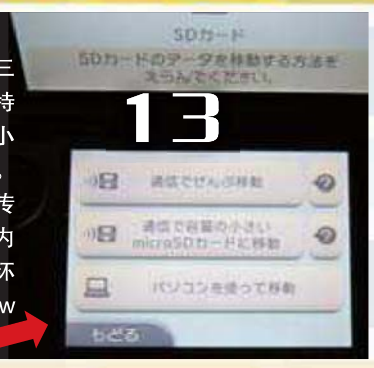
白金会员赠送的《超级大战争 DS2》传送中，右面的 New 3DS LL 因为启动省电＋亮度自动调节，所以屏幕比较暗。

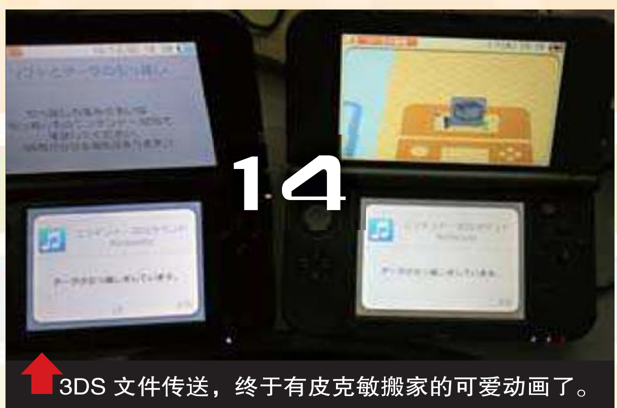
New 3DS / New 3DS LL 详细评测



点つぎへ确认继续。

正式开始传 3DS 文件了，这里有三个选项为 New 3DS/New 3DS LL 特有，从上到下分别是通信传送、小文件通信传送进 TF 卡、电脑传送。在电脑旁选择第三项即可，这样只传送使用权限，传送时间便非常短，内存卡上的文件则直接以电脑做中间环节，从旧机器的 SD 卡拷贝到 New 3DS/New 3DS LL 的 TF 去即可。





3DS 文件传送，终于有皮克敏搬家的可爱动画了。



搬家完毕时，发送方机器会完全回到初始设定，还想继续用就给旧机器也给设定一下吧。



别忘了把旧机器的 SD 卡内文件拷到新机器的 TF 卡上去，然后把 TF 卡插到 New 3DS/New 3DS LL 上，搬家完成！

买买买的理由

关于 New 3DS 和 New 3DS LL 的评测就到这了，看得出，这两部任天堂 3DS 家族新贵的进化相当大，而且各有魅力：New 3DS 倾向于 DIY 外壳和小巧的机身，New 3DS LL 则带来大屏幕的游戏体验，需要哪个还看玩家取舍。而对于已有初版 3DS 或 3DS LL 的玩家来说，这两部新主机除了机能大幅提升、按键组增加这些，也同样有其他值得购入的理由：

如果你喜欢小巧而一直在用初版 3DS，那么 New 3DS 会给你带来并未明显变大的机身以及大了不少的屏幕，加上屏幕本身的改善，从 3DS 到 New 3DS，屏幕的变化是非常明显的，但机身的大小变化并没多少。而如果想尝试全新的大屏幕视觉体验，那么从初版 3DS 到 New 3DS LL 带来的变化，更是相当大。

而如果你在用 3DS LL，换成 New 3DS，那么屏幕也不会有从 3DS LL 到初版 3DS 那么明显的缩小感，但却多了更轻盈的机身和可更换外壳的个性设置。而如果从 3DS LL 换到 New 3DS LL，则大屏幕下的全程无重影 3D 体验同样是前所未有的。而如果你担心新版会不会比旧版贵，那么更可以放心，因为 New 3DS LL 比起 3DS LL 只贵 800 日元，而 New 3DS 则比 3DS LL 还要便宜。



文章的最后大家有没有觉得少评测一个新要素？没错，这次没有评测 NFC 读取功能，由于笔者手头没有 NFC 模型及对应的游戏，故而暂时无法评测，不过 Wii U 上的 NFC 模型应用已经相当成熟，所以 3DS 和 3DS LL 也不会差的，以后在实际中体验这种现实模型和游戏中角色的互动吧！

总之，配合着机能大幅提升的 New 3DS 和 New 3DS LL 的发售，新的 3DS 游戏时代便开始了，尽管这个过程可很能和当初 GBC 一样初期要照顾旧版 GB，但新世代全面展开也只是时间的问题。无论是 3DS 老机主，还是准备购入 3DS 系列主机的新人，购买 New 系列 3DS 都会让各位感觉到物有所值，甚至物超所值的。





『《怪物猎人》系列』官方小说插画家布施龙太专访

高人气游戏『《怪物猎人》系列』的官方小说插画家兼漫画家——布施龙太先生，于国庆节期间亲临中国国际漫画节动漫游戏展（CICF EXPO），并举办了两场签售会，漫展中还有布施龙太先生的最新画集《龙天动地》出售。在漫展期间小编有幸获得了机会对布施龙太先生进行了专访，下面就让我们来看看这次专访的内容吧。

文 虫无兮　美编 Juxi


■签售会现场人山人海，一旁的音响还在不断地播放粉丝们熟悉的《怪物猎人》主题曲《Monster Hunter》。

——此次画集的标题“龙天动地”无论是日文还是中文都给人一种十分帅气的感觉，请问取这个标题的契机是什么？

布施龙太（后文简称“布施”）：因为我的名字里有一个“龙”，同时《怪物猎人》系列中也有着许许多多的“龙”，所以起名字的时候就考虑到把这二者结合，于是就用了“龙天动地”作为标题的开头。



▲签售会台旁的看板，上面的图就是这次画集的封面，配合“龙天动地”的标题感觉霸气十足。

——是出于何种考虑要使用银火龙作为封面呢？

布施：在制作封面时更考虑到银白色和黑色形成的反差会让总体的效果更好，所以就使用银白色的“银火龙”作为画集的封面了。

——具有银白色的怪物也有不少，比如人气也很高的“麒麟”和“祖龙”等等，那么为何此次选择了“火龙”作为封面呢？

布施：因为“火龙”是《怪物猎人》系列第一作的标题怪物，而且在日本，大家对于《怪物猎人》系列的第一印象都以“火龙”居多，所以就使用了“火龙”作为封面了。


▲正在专心为粉丝们签名的布施龙太老师。

——这次的《龙天动地》画集中，有哪些插图是特别喜欢的吗？另外，有没有觉得难画的插图或角色呢？

布施：在这里面我最喜欢的一幅画就是《霞龙》，我很喜欢里面那种绮丽的色彩。而插图基本上都比较难画，因为都要照着游戏的原作设定来进行描绘，在这之中比较难的就是一些人物或怪物动起来的那种图，不过只要很认真地去画也不会太辛苦。

——您现在连载中的漫画《怪物猎人 Epic》中，有什么想给读者们传达的吗？

布施：“想读到以怪物作为题材的少年漫画，既然没有人话那就由自己来画吧！”这是我最初的想法。然而在漫画中，角色们的遇到的困难其实都是我自己（在游戏中）体会出来的，所以到后来，我想将漫画作为攻略来写，让漫画作为玩家们的一种攻略本。


▲老师在每个粉丝来到时都会娴熟地说一句“你好”，签完名后会双手把画集递给粉丝并说声“谢谢”，这满满的诚意把在一旁拍照的小编都给感动了。

——在老师您的众多作品中，您最喜欢哪个角色呢？

布施：应该是在《怪物猎人 Epic》中登场的女猎人麦麦（マイマイ）吧，她是个本身就对艾鲁猫非常痴情的奇怪女性，然而在狩猎方面却又比主人公强上许多，另外描绘这种性格张扬的角色的时候会让人感到很开心。

——您平时作画是比较倾向于手绘还是CG？

布施：目前是CG居多。


▲签名结束后，老师还和粉丝们玩了几场猜拳游戏，每一场最后获得胜利的人可以获得有老师亲笔绘制的雷狼龙插画，还会由老师和粉丝亲自写上自己的名字。

——您觉得“轻小说和画集的作画”还有“漫画的作画”两者之间最大的差别是什么？

布施：这两者我其实都很喜欢，漫画的角色和构图可以画得很轻松，而小说和插画需要和作家配合才能够把需要表达的东西描绘出来。

——您作品里的怪物都非常具有震慑力，请问有没有什么绘制的秘诀呢？

布施：秘诀就是“爱”（笑）。其实我会把《怪物猎人》游戏当做Galgame来玩（笑），在游戏中我会遇到各种不同的怪物，我会用心去把一个怪物的一切都研究透。

——也就是说研究后就可以把怪物们各自的风格都绘画出来吗？

布施：每当我遇到新的怪物时，我都会只身一人去进行挑战，直到能够一人战胜新怪物，到那个时候我就能够更多地了解这个怪物的动作和生态等等，对绘画方面会有不小的帮助。



■老师和其中一名获胜者的合影。

——第一次绘制《怪物猎人》的相关插画作品的时候有什么契机吗？

布施：契机啊，倒是没什么契机，只是因为自己实在是太喜欢《怪物猎人》系列了。

——您是从哪一作开始接触《怪物猎人》的呢？

布施：刚开始玩的时候是第一作的《怪物猎人》，而认真开始玩的时候就是《怪物猎人 G》了。

——那么目前的几作游戏中您最喜欢哪一作呢，或者说玩的时间最长的是哪一作？

布施：游玩时间最长的是《怪物猎人2 G》，当然这之中还包括了我作为漫画助手时的游戏时间，我和那些同为助手的人在空闲的时候经常聚在一起联机。

最喜欢的一作自然是最新的《怪物猎人4》了。我很喜欢里面的公会任务，另外金狮子我已经狩猎了2000只以上了（笑）。

——在《怪物猎人》的游戏中，您用得最顺手的武器和最喜欢的怪物分别是什么呢？

布施：用得最顺手的应该是《怪物猎人4》的“操虫棍”了，跳跃这个动作是以往作品所没有的，而且利用跳跃来积极地进行攻击这点很符合我的性格。

喜欢的怪物自然是象征着“强大”的“金狮子”，面对它的时候总有一种紧张感，另外最关键的原因就是因为我是《七龙珠》的粉丝（笑）。

注：金狮子用的招式和《七龙珠》里的几个招式非常相似，怪物本身也有着类似“超级赛亚人”的变身特性。

——对您的创作活动影响最大的作品是什么？是否有喜欢的插画家？

布施：（思考了一会）果然对我创作影响最大的还是小时候看的《七龙珠》啊（笑），记得当时自己从《七龙珠》中感受到了很多欢乐，而我现在也是打算将更多的欢乐通过我的画传达给更多的人。而喜欢的插画家则是在Capcom担任多款游戏插图的西村キヌ（西村绢），当然如果是画师的话，自然是《七龙珠》的作者鸟山明老师了（笑）。

——最后，对中国同为《怪物猎人》玩家以及您作品的粉丝说些什么吧。

布施：（严肃状）猛汉赛高（《怪物猎人》最棒了）！（笑）希望能够和大家在《怪物猎人》中愉快地玩耍，今后也请大家请多指教～。



◀签售会的最后，老师和在场的粉丝们一起拍摄了大合照。

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

文 苍穹

硬件 HARDWARE

新版3DS携《怪物猎人4 G》火热开卖，外设amiibo发售日公布



10月11日，任天堂的新版掌机New 3DS与New 3DS LL正式发售，可换式外壳以及更加出色的3D显示和硬件机能等卖点引得玩家们再度掏出腰包，首周两种机型在日本市场共同创下23万的佳绩，甩开其他硬件在榜单上一骑绝尘。而同日发售的软件《怪物猎人4 G》也斩获160万销量，次周累计销量便轻松超越先前热卖的《任天堂全明星大乱斗》，在共斗狩猎类游戏中的霸主地位依旧无法撼动。

此外，追加新机能NFC感应技术的New 3DS所对应的外设手办——amiibo也终于确定了发售日。首批amiibo将于12月6日与Wii U版《任天堂全明星大乱斗》同步发售，包含马里奥、碧奇公主、林克、萨姆斯、卡比、皮卡丘、马尔斯等共计18款，每款售价1200日元（不含税）。

硬件 HARDWARE

PSV TV登陆欧美，多款大作更新对应补丁

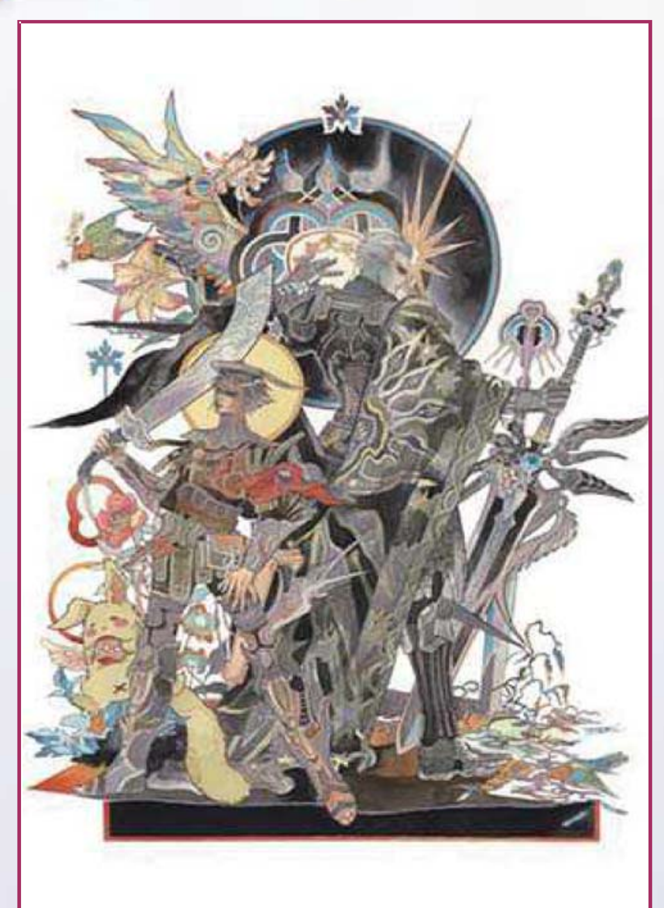


早已于去年11月14日在日本发售的PSV TV终于进军欧美市场，北美方面在10月14日发售，欧洲方面则要晚1个月。值得一提的是欧美版的名称直接采用“PlayStation TV”，可见官方对其的定位和推广方向也会有所不同。

欧美版PSV TV定价99美元/欧元，首发包含《乐高大电影》和《狡狐大冒险 时空神偷》的同捆版。虽然这个价格对于国内的玩家而言缺乏吸引力，但随着欧美版的相继发售，PSN美服和欧服的玩家终于可以用PSV TV登录自己的账号了（此前登录会显示尚未开通服务）。而且包括《杀戮地带 佣兵》、《FIFA 13》在内的多款面向欧美市场的老游戏也更新了补丁，终于对应PSV TV。

软件 SOFTWARE

梦幻团队集结，打造原创日式RPG



Furyu近期公布了一款原创IP《遗产传奇》，其开发团队包括“《浪漫沙加》系列”的游戏设计小泉今日治、画师小林智美，《最终幻想XⅢ》的作曲滨涡正治、《最终幻想Ⅶ》的文案导演加藤正人、《圣剑传说2》的背景美术设计筒井美佐子等各界精英。玩家可以从7名主角中选择其一，在幻之大陆“阿瓦隆”上展开冒险，找寻古代众神残留的“遗产”。官方表示将回归RPG最根本的魅力——探索、战斗、育成、故事，本作预定于2015年1月22日发售，定价5980日元（不含税）。



软件 SOFTWARE

《牧场物语》美版名称变动，同类新作发售在即

由Marvelous制作的“《牧场物语》系列”此前的美版名称一直是“Harvest Moon”，由Natsume公司负责发行，但最新作《连结新天地》在北美方面将改由XSEED Games发行。由于Natsume持有“Harvest Moon”的标题版权，因此《牧场物语》的美版名称将变更为“Story of Seasons”。

另一方面，由Natsume自行开发的新作《Harvest Moon: The Lost Valley》也宣布制作完成，将于11月4日登陆3DS平台。游戏的类型同样是模拟经营，玩家可以在自己的牧场开垦、种植，饲养家禽、家畜，与居民们展开交流。为避免与原系列混淆，本刊将该作的中文名直译为《丰收之月 失落山谷》。

▶《丰收之月 失落山谷》。



◀《连结新天地》预定于2014年冬登陆北美。

软件
SOFTWARE

《妖怪手表》新作突然来袭，一大波周边正在接近



发售3个月、销量已突破270万大关的《妖怪手表2 元祖・本家》至今仍牢牢占据着日本市场销量榜前三甲的位置，然而Level-5却在此时突然公布了其资料篇《妖怪手表2 真打》，无论作为真饭还是看客都不免吃了一惊。相比《元祖・本家》，新版本《真打》除了可继承前作的资料外，更有全新的独占妖怪，包括支线任务、登场的BOSS都会有所不同，还包含与12月20日上映的电影版动画联动的剧情。游戏预定于12月13日发售，定价4600日元（不含税），下载版和零售版所对应的特典妖怪不同。与游戏同日发售的还有《妖怪手表》主题的3DS游戏卡盒、3DS LL收纳包、3DS LL保护壳等周边产品，真爱玩家们请准备好钱包……

软件
SOFTWARE

《海贼无双》三度起航，PS4版同步推出



早前在9月的SCE发布会上首次公开的《海贼无双3》近期公布了更多新情报，首段宣传PV以原作中的大量经典场景组成，直戳粉丝的泪点。相比以原创故事构成的前作，3代将在回归原作剧情的基础上加入更多新角色，官方的主题宣传语正是“在《海贼王》中游戏、哭泣！”而与之前先登陆本世代、再宣布次世代版的《真・三国无双7&猛将传》、《战国无双4》等作品不同，本作的PS4版将会同步推出。



软件
SOFTWARE

Spike Chunsoft全新幕末作品，继续剑客浪漫谭



Spike Chunsoft旗下的和风动作冒险“《侍道》系列”，从2011年的《侍道4》后已经多年未推出新作，而在9月SCE发布会上公布的短短20秒影像，让不少玩家都以为该系列终于重见天日。不过随着近期官网的公开以及游戏的名称的确认，都表明这会是一个全新IP。新作分为《忧世浪士》和《忧世志士》两个版本，分别对应PS3和PSV。PS3版的主角是失去记忆的坂本龙马，PSV版的主人公则是冲田总司的侄子——冲田芳次郎，两个版本的剧情走向各不相同。游戏依旧采用A・AVG的形式，多彩的剑术对决仍然是核心系统之一，而以“浮世引擎”所呈现的浮世绘风格演出场面，则会将玩家们带回别样的幕末时代。

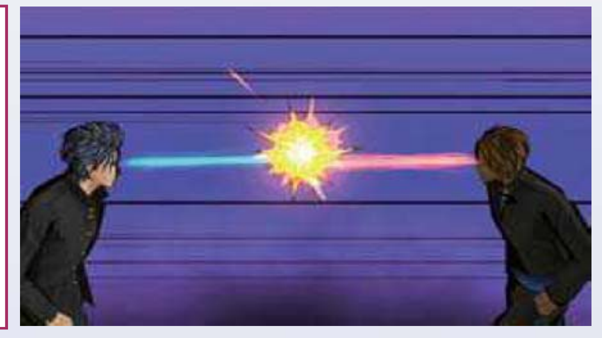


软件
SOFTWARE

《喧哗番长》转战3DS，热血青春物语再开

以描写不良少年的战斗与友情为主题、累计销量突破100万的“《喧哗番长》系列”最新作宣布登陆3DS平台。《喧哗番长6 魂与血》的主角是“私立九鬼岛高校”的新生朝比奈大吾，在这所由番长片桐龙治统领的学校充斥着不良少年，玩家将在这里度过三年的高中生活，体验新生入学、修学旅行、期末考试等事件。而系列特有的“热视线”（メンチビ－ム）、“骂战”（タンカバトル）等系统也会大幅强化。





硬件
HARDWARE

《梦幻之星 新星》限定版公开，已可接受预订

由SEGA开发、即将于11月27日发售的PSV游戏《梦幻之星 新星》宣布推出限定版主机。PSV–2000分为黑、白两种配色，机身背面图案是本作LOGO以及带着防风镜的吉祥物拉比鸟，售价20980日元；PSV TV则只有白色款，售价分别为16280日元（含手柄）及11480日元（不含手柄）。现在预订并留下电子邮箱地址的玩家，能在12月下旬收到本作的特制PSV主题下载码。





软件
SOFTWARE

BNGI动漫改编忙，两款游戏登陆3DS



同是2012年开始连载的两部新生代漫画，于近期先后宣布将在3DS平台推出游戏版。由铃木央创作《七宗罪》单行本销量已突破500万，更于今年10月播出了动画版，而游戏版《真实的冤罪》也预定于2015年2月11日发售。本作采用ACT形式，玩家扮演主角梅里奥达斯以“猪帽子亭”为根据地，前往各地冒险，并能与同伴们展开交流。战斗中采用主、副角色的设定，可以打出丰富多彩的连续攻击。

而由松井优征创作的漫画《暗杀教室》，已预定于明年推出动画版和电影版，改编游戏《杀老师大包围网》也顺势公布，类型同样为ACT，系统玩法有待进一步公开。两部作品都是初次改编游戏，品质如何就看BNGI是否用心了。

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机TOP10销量榜

栏目主持：胧月

New 3DS和New 3DS LL在日本配合《MH4G》同步发售，二者相辅相成，均取得相当耀眼的成绩。本周3DS销量高达26万，其中New系的两款机型就卖出23万。软件方面，日本本周的前三均是销量可破200万的怪物级软件，可以预想一个月后的《口袋妖怪》新作挤入该榜后，这三款软件将依然坚挺。北美方面《任天堂全明星大乱斗》的美版发售，首周45万销量在这个惯常由家用机统治的市场里让掌机游戏久违地冒了一下尖，主机周销量也翻了一倍。

软件销量（日本） 2014年10月6日～10月12日

1 怪物猎人4 G
モンスターハンター4G
■Capcom■ACT■2014年10月11日■6264日元
NEW 本周销量 161万7949套 累计销量 161万7949套 消化率：80%以上 3DS

首周接近162万的销量比《MH4》的187万5115套略低，不过毕竟只是资料篇性质的作品，销量逊于原作实属正常。对比另一款同样在同一部掌机上推出过本篇和资料篇的《MH》——PSP的《MHP2》，可以发现《4》和《4G》的初动销量远高于《P2》和《P2G》，不过后两者正发售于《怪物猎人》大幅拓展用户的扩张时期，后劲非常足。《MHP2G》最终销量与《4》持平，如果《4G》的销量无法超越《4》，那么该系列的巅峰实际上已经在《MHP3》时出现并过去，如何对抗玩家的审美疲劳，走出下坡路趋势，并争取迎来下一次高峰，是Capcom急需未雨绸缪的课题。

2 任天堂全明星大乱斗
大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年9月13日■5616日元
↓ 本周销量 8万1959套 累计销量 162万1464套 消化率：80%以上 3DS

3 妖怪手表2 元祖・本家
妖怪ウォッチ2 元祖・本家
■Level-5■RPG■2014年7月10日■4968日元
↓ 本周销量 5万8487套 累计销量 269万1640套 消化率：80%以上 3DS

4 绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章
绝对绝望少女 ダンガンロンパ Another Episode
■Spike Chunsoft■A・AVG■2014年9月25日■7020日元
NEW 本周销量 6559套 累计销量 8万5064套 消化率：80%以上 PSV

尽管只是外传，但“《枪弹辩驳》系列”的口碑使得其销量并不比PSP的两作正统续作差。初代累计销量8万1221套，二代累计销量8万6032套，若《枪弹辩驳3》能趁着打铁地推出，成为媲美《P4G》、《初音》以及一票共斗游戏的PSV领头羊作品，也并非没有可能。

5 禁忌的玛古那
禁忌のマグナ
■Marvelous■S・RPG■2014年10月2日■6458日元
NEW 本周销量 6203套 累计销量 3万4222套 消化率：60%以上 3DS

6 解谜战斗TORE 复活传说魔宫
谜解きバトルTORE！ 传说の魔宫を复活させよ！
■BNGI■AVG■2014年10月2日■5119日元
NEW 本周销量 5111套 累计销量 1万1269套 消化率：40%以上 3DS

7 世界足球 FIFA15
FIFA 15
■EA Games■SPG■2014年10月9日■5940日元
NEW 本周销量 4431套 累计销量 4431套 消化率：40%以上 PSV

8 勇者斗恶龙X 在线
ドラゴンクエストX オンライン
■Square Enix■MMO・RPG■2014年9月4日■4104日元
↓ 本周销量 4002套 累计销量 4002套 消化率：80%以上 3DS

9 英雄传说 闪之轨迹 II
英雄传说 闪の轨迹 II
■Falcom■RPG■2014年9月25日■7344日元
NEW 本周销量 3267套 累计销量 11万342套 消化率：80%以上 PSV

10 龙珠英雄 终极任务2
ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2
■BNGI■TAB■2014年8月7日■6145日元
↓ 本周销量 3125套 累计销量 15万2076套 消化率：80%以上 3DS



硬件销量（日本） 2014年10月6日～10月12日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	26万3010台	188万8142台
PSV	9410台	93万5823台

3DS累计销量 1658万2153台

PSV累计销量 321万962台

四周间硬件销量推移表（日本） 2014年9月15日～10月12日

软件销量（北美） 2014年9月28日～10月4日

1 任天堂全明星大乱斗 NEW
Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年10月3日■39.99美元
本周销量 45万8146套　累计销量 45万8146套　3DS

2 口袋妖怪 X・Y ↑
Pokemon X/Y
■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元
本周销量 8519套　累计销量 373万7584套　3DS

3 朋友聚会 新生活 ↑
Tomodachi Life
■Nintendo■ETC■2014年6月6日■34.99美元　3DS

4 马里奥赛车7 ↑
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元　3DS

5 新・超级马里奥兄弟2 ↑
New Super Mario Bros. 2
■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元　3DS

6 立体动物之森 —
Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元　3DS

7 节奏旋律 最终幻想 谢幕 NEW
Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
■Square Enix■MUG■2014年9月16日■39.99美元　3DS

8 超级马里奥3D大陆 —
Super Mario 3D Land
■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元　3DS

硬件销量（北美） 2014年9月28日～10月4日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	4万4776台	120万9359台
PSV	2477台	17万3709台

3DS累计销量 1290万4593台

PSV累计销量 184万9396台

四周间硬件销量推移表（北美） 2014年9月7日～10月4日

游人望远镜

每一年的最后一个长假“国庆节”结束了，接下来就只能等待明年的新长假“春节”开始。偏生明年的春节又是历年最晚，居然要等到2月底。世界上最遥远的距离，不是生与死的距离，而是只不过想休长假，却得从光棍节空等到情人节。好了，闲话休提，接下来一起进入“游人望远镜”。

栏目主持｜虫无兮



森利道

“《苍翼默示录》系列”制作人，最新作为《刻之幻影》

不好意思。与其说是秘密“あ－く生”，倒不如说是黑暗“あ－く生”。各种粗言秽语你来我往，根本无法播放。

10月8日



注：“ARC生”为“ARC现场直播”的日文缩写。



在“无法播放”的现场配图里能清楚地看见BNGI的原田氏。森利道氏真是居心叵测。



松野泰已

“《皇家骑士团》系列”、《放浪冒险谭》、《FFT》等名作的制作人

“那么，小松松，不来课金么？”我们的神如是说道。#TerraBattle#

10月9日





只能说，为了帮忙宣传坂口博信的游戏，松野氏真的是豁出去了……



石井次郎

《428》监制，《时间旅人》制作人

印度新德里漫展，接下来就是最受瞩目的COSPLAY评比。石井是审查员。（汗）



10月19日

贞子好可怕。（笑）



10月19日

独角兽高达来了！（笑）



10月19日



虫无台

一直以来对印度的印象总是各种头巾香料、烟雾缥缈，没想到玩COSPLAY时居然也这么有想象力。不过独角兽的样子貌似有点微妙……



巧舟

Capcom游戏制作人，代表作“《逆转裁判 1·2·3》”，最新作为《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》

顺带一提，这边就是栖息在柴田亚美老师家里的、传说中的博美犬……不对，是博美兽——“茶壶”前辈的英姿。

不愧是前辈，其压倒性的“气场”，我家的小动物真是望尘莫及。



10月18日



“这个夏天，在横跨整个日本的台风的中心点，那位‘前辈’一直都在露出獠牙”。这莫名真实的传闻，我也似乎略有耳闻。

……柴田老师，谢谢您的照片！

10月18日

好了，今天就说到这里。“前辈”……啊，不对，是台风走了之后，突然间就降温了，各位也要小心不要感冒了哦。好了，下次再见！

“快给我揭下来啊，主人！”





10月18日



虫无台

许久没有动静的巧舟氏突然祭出了家中的爱犬，而且还与漫画家柴田氏笔下作品中的“博美兽”的原型“茶壶”见了一面。一想到“茶壶”和“俊介”同是博美，虫某不仅感叹：真是一味狗粮养百味狗。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



这次的黄金眼TOP1虽然由万众瞩目的《怪物猎人4 G》夺得，但由于其质量没有很好地达到预期，也只勉强达到了“热血推荐”的级别。“《枪弹辩驳》系列”在实际操作中让人感到TPS方面的系统略显不成熟。而《轨迹》和《混沌之戒》这两款RPG的评分虽同但各有好坏；《禁忌的玛古那》由于部分系统的不人性化而让人略感失望。

评分规则 本栏目采取满分30分的评分制，总分在30分～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26分～24分之间的为“热血推荐”级别。

栏目主持 胧月

24 总分 怪物猎人4 G

■モンスターハンター4G■卡带■Capcom■ACT■动作・狩猎
■2014年10月11日■1～4人■6264日元■对应扩张右滑杆和邂逅通信

项目	评价
动作性	★★★★☆
内容丰富度	★★★☆☆
共斗体验	★★★★★



热血推荐 3DS

《怪物猎人4》的资料篇，除了按照惯例追加了G级怪物、任务和装备外，以前作品中的旧沙漠地图也在加入了高低差要素后复活，令狩猎的幅度得以扩大。

乌冬 前作的不少问题点都没得到解决，如在立体地形狩猎时的视角依然糟糕，从高到低还好，从低到高经常会找不着北，如果再碰到一些喜欢上蹿下跳的怪物，视角转得简直让人头晕；还有前作面联会掉线的问题，丝毫没有看到有改善过的样子，还不如网联来得稳定。追加内容方面看上去很丰富，但是每种都很少，最坑的就是单机部分，故事可有可无，而且流程也很短。新增的极限强化系统开始还以为能让商店生产的武器翻身，可当看到G级发掘武器的数值后就立马被打脸，就算强化了也还是没法和发掘武器比，增加这系统的意义不大。 **8**

库玛 不过不失的资料篇。内容上由于包含了前作显得份量较足，但本作追加的怪物不仅数量较少也没有多少新意，新增的抗龙石和高密度灭龙碳等道具在目前看来也比较鸡肋，新剧情也让人感到不痛不痒。 **7**

虫无兮 作为资料篇，不仅增加了针对狂龙化怪物的道具，狂龙化怪物也有了更强的“极限状态”，G级的怪物更是增加了新的招式，让游戏更具有挑战性，还有旧怪物的回归，在新环境下攻略旧怪物不得不说是一种乐趣。 **9**

23 总分 绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章

■绝对绝望少女 ダンガンロンパ AnotherEpisode■卡带■Spike Chunsoft
■A・AVG■动作冒险■2014年9月25日■1人■7020日元■对应PSV TV

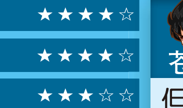
项目	评价
剧情	★★★★☆
谜题	★★★★☆
动作	★★★☆☆



PSV

“《枪弹辩驳》系列”的最新作采用了与正统作品截然不同的游戏类型，融入了动作和射击要素。剧情则介于1、2代之间，讲述了初代主角的妹妹苗木小丸所经历的一次绝望事件。





苍穹 本作的剧情虽然缺乏前两作结局时那种颠覆式的逆转之感，但在系列中的重要程度不言而喻，很好地做到承上启下，出色的人物刻画也令腐川冬子等老角色的形象更加丰满。动作设计方面中规中矩，无论杂兵战还是BOSS战的整体难度都不高，任何玩家都能轻松上手，但另一方面也导致了游戏缺乏挑战性。8种言弹的效果丰富，在战斗和解谜中灵活使用是本作的一大乐趣，不过多种言弹综合使用的机会并不多，在BOSS战中也只是反反复复用那几种。虽然有许多收集要素，但由于流程较为固定且并没有附加模式，导致玩家缺乏多周目游戏的动力。 **8**

胧月 转型挑战很成功，剧情的质量和重要性都堪称“正统续作”的外传，两名主人公的成长历程极具代入感。解谜与战斗还算有趣，但操作不太友好，特别是举枪时的视角比较难看清。 **8**

白菜 TPS部分的要素实在不能说处理得好，视角问题和瞄准方面留有蹩脚的感觉，明显制作的经验不足。但由于是“《枪弹辩驳》系列”，在故事与人物个性的描述上依然保持了高水准。 **7**

22 总分



英雄传说 闪之轨迹Ⅱ

■英雄传说 闪の轨迹Ⅱ■卡带■Falcom■RPG■角色扮演
■2014年9月25日■1人■398港币■对应PSV TV

故事	★★★★☆
游戏长度	★★★★☆
可玩要素	★★★★☆



PSV

随着内战的全面爆发，整个帝国陷入到了水深火热之中。作为军官学院中的一员，黎恩不但要找回四散在帝国各地的同伴，更是要肩负平定内乱的重任。

阿鲁 和前作相比，游戏要素更加丰富，骑乘系统让赶路不再枯燥，幻兽等强力敌人的出现让游戏更具挑战性，系统方面追加了增幅强化、失落魔法等新要素，丰富了战斗的策略性。迷你游戏、训练、支线迷宫等内容也非常丰富，更有外传和后话等彩蛋性质的内容。剧情方面依旧细腻，不过角色的存在感却因为登场人物数量太多，并且没有重点地在每个角色身上均摊剧情而显得薄弱。骑神战和前作相比有所改进，但依旧不尽人意，冗长的战斗让人缺乏兴致。好在本作的音乐素质很高，可大幅缓解长时间战斗的不适感。 **8**

白菜 战斗读盘时间相比前作大幅降低让人看到技术的改进。其余部分也保留了该系列的传统风格，包括剧情方面，坑也是填一点点、又挖一大片。算是用剧情绑住玩家持续消费吗？ **7**

库玛 相较前作，本作的人物动作和战斗动画的表现都变得更为细腻，读取速度也比前作加快了不少。剧情方面小编只想说这种偶尔填坑，然后又不断开新坑的套路真的没问题吗？ **7**

21 总分

混沌之戒Ⅲ 前传三部曲

■ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジ—■卡带■Square Enix
■RPG■角色扮演■2014年10月16日■1人■5184日元■对应PSV TV

系统	★★★★☆
剧情	★★★★☆
耐玩	★★★☆☆



PSV

全世界销量120万、有着“手机最强RPG”之称的“《混沌之戒》系列”在PSV上推出的最新作，卡带自身收录了《混沌之戒Ⅲ》，并附赠初代、《Ω》和《Ⅱ》的免费下载权限。

胧月 出身自掌机的该系列显然更适合按键操作，回合制战斗很古朴，节奏还算比较流畅，字体变大便于阅读。利用卡片发动技能以及卡片的合成系统颇向《Persona》致敬，但并不像手机版需要额外付费，可以廉价地体验到收集乐趣。画面虽不算很精细，不过场景制作得还算用心，室内细节完全不偷工减料。前三作的下载权限没有账号和机器的限定，比较厚道。剧情方面中规中矩，设置了一些悬念和伏笔，系列纵向比较下来，本作的厚重程度还是有所下降的。另外虽是号称可以玩100个小时的单机RPG，但在重复的场景中刷任务的情况比较多。 **7**

虫无兮 剧情和人物向中二和卖萌微偏，不过还在接受范围内，世界观变得更为明朗。从战斗系统到剧情设置都很质朴，游戏体验很流畅，地图较为简单，缺乏探索乐趣。此外游戏的配乐相当不错。 **7**

阿鲁 游戏走的依旧是传统RPG路线，精美的画质和音乐是本作给玩家的最直观感受，系统方面与前作相比也有了一定改良。PSV版虽然免费附赠前三作游戏，但需要额外下载这点稍显麻烦。 **8**

18 总分

禁忌的玛古那

■禁忌のマグナ■卡带■Marvelous■S・RPG■战略角色扮演
■2014年10月2日■1人■6458日元■对应邂逅通信

画面	★★☆☆☆
音乐	★★★★☆
节奏	★☆☆☆☆



3DS

“《魔法工厂》系列”原班人马打造的全新作品。画面与人设继承了《魔法工厂》的风格，而在战斗方面大胆进行创新。讲述了旅馆主人与精灵们相遇的故事。

白菜 游戏的剧情老套到日式RPG有些阅历的玩家几乎能猜出大致走向，导致在剧情方面几乎没有什么期待感。节奏发展极慢是真不能忍，角色说一句话要来回凹数个造型，系统上也没有加速和跳过对话的方式，对于一款以多周目游戏为前提的作品来说，这些等待时间无疑是一种煎熬。战斗方面我方角色强悍的能力和道具使用100%成功的设定使得难度极低，但敌人HP太厚，每次召唤杂兵都会拖慢战斗进程，使得全程碾压的战斗也会拖上近一个小时。通关后也不会开放画廊模式，流程中的动画和CG无法重新欣赏。这游戏玩起来就一个字：累！ **6**

胧月 画风可爱清新，不过剧情推进和战斗节奏都非常缓慢，一些口水对话也无法跳过，被强制看那些没营养的内容委实有些痛苦。加之房屋和作物均没有什么发展和育成要素，半成品感强烈。 **6**

库玛 噱头大于实际内容的作品。剧情冗长老套，角色语音偏少，不能跳对话的设置实在是有欠考虑。战斗方面也没有太多策略性的要素，不停涌出的小怪很快就会让玩家感到厌烦。 **6**

战国无双4

黄金眼评分 27分 黄金珍藏 文 苍穹

PSV	游戏时间：150 小时	
动作・一骑当千		ACT
战国无双 4		
战国无双 4		
Koei Tecmo Games	日版	2014年3月20日
1～2人	6300日元	对应交叉存档/PSV TV

《战国无双4》作为系列的10周年纪念之作，即使是在《无双》作品肆意泛滥的当今，也仍承载着许多玩家的期待，毕竟距离正统作《Z53》已经相隔了4年之久。官方对于本作的宣传造势也是不遗余力，除了各种跨界联动外，还破天荒地推出了动画版《真田之章》。游戏的整体素质对得起“周年纪念作”的名号，不过销量受到了KT经营策略的影响，而普遍的叫好之声下也掩盖着一些问题。

剧情演绎

本作的无双演武从一直以来采用的“角色传”改为了“势力篇”的形式，相比多以“国传”体现的“《真・三国无双》系列”，“《战国无双》系列”的正统作品采用此种形式还是首次。为了丰富地方篇的剧情，4代一口气追加了9名全新角色（再加上《Z5C2》的共有12名新人）。关东、九州、四国等不同地域的武将在各自的舞台上演绎着不同的章节，展现战国时代的乱世之争，而天下统一和真田之章则如同是地方篇的诸多支流汇聚到了一起，角色们共同迎来乱世终结的同时，也以各自的生死烘托渲染出本作剧情的主题。“花与干”是4代剧情中反复强调的核心概念，相较3代的“羁绊”主题更晦涩、也更深刻一些。这一比喻涵盖了兄弟、君臣、家族、霸业等多重含义。最终，花自飘零、枝干犹存，角色的生离死别造就了本作剧情的悲剧美。

当然4代的剧情处理绝非完美，一笔带过甚至干脆省略的战役不胜枚举（大坂冬、夏之阵直接合并成了一战），而几个地方势力的章节很明显成了主



▲追加的新角色中给人留下最深刻印象的，无疑是真田信之和大谷吉继。

干的铺垫，力推新人的做法也导致一些老角色彻底沦落为了绿叶。最为典型的要数“武田之章”，几乎可以看作是“真田之章·前传”，真田兄弟大放异彩在“甲斐之虎”与“越后之龙”的争斗中显得过于喧宾夺主，而本应叱咤乱世风云的军略家们则更像是年轻一辈成长的基石，草草收场。另外，基本遵循史实的战役也让喜欢假想剧情的玩家颇为遗憾，没有石田三成的关原逆转，没有真田幸村的大坂反攻（更别提杀到家康的江户城下了）。无论玩家如何拼力奋战，终究改变不了角色们的结局，只能一次次地看着大谷吉继在朋友身边切腹自尽，一次次地操纵“日本第一兵”率队发起最后的突袭，这无疑留给喜爱这些人物的玩家们无限伤感和遗憾。《357》的假想剧情线可圈可点之处颇多，KT理应有能力做好《Z54》的假想战役，而当《战国无双编年史3》公布并反复强调“用信念改变史实，开拓出假想剧情”时，玩家们都懂了……



▲神速动作虽然爽快，但要成为真正成熟完善的系统仍需时日。

系统变革

由于与前作时隔4年有余，《Z54》和《Z53》之间的系统变化之大，远远超出《357》相较《356》的进化，而且这种变化是建立在已经尝试过并获得好评的基础上的。首当其冲的是《战国无双 编年史》，伴随着3DS首发的该作顶着画面不佳、同屏人数少等诸多诟病，仍获得称赞的最大原因就是出色的系统。4名角色共赴战场且能控制走位、随时切换，令战斗的紧凑感和战略性都大幅提升，赶路这种枯燥乏味的事可以交给AI，玩家只需专心迎敌、掌控全局。《Z54》折衷地改为双人切换，而且取消了“战技”系统，这都是因为要跨家用机平台。延续系列特色的战场任务的同时，废除3代的击破效果也是明智之举。

以△键起手的“神速动作”其实在《海贼无双2》时就已先试过水，故到了《Z54》中更加得心应手。神速动作令战斗的爽快感大幅提升，角色的出招表成倍扩充，而且对武将不利、会遭到弹返的特性也令其不至于强大到破坏平衡型。不过此系统相比系列一直以来的C攻击还不算成熟，不少武将的神速动作雷同，打起来也略显单调，真正要区分出角色的不同特点和动作的丰富程度应该还需假以时日。“无双极意”则有些类似《357》的“觉醒”系统，本身没有太大问题，只不过被“克己”属性的强大效果牵连、影响到了平衡性，令游戏难度陡降。

此外，“杀阵”的判定也进行了修改，高难度下不用再担心“拼刀”；翻滚彻底取消，改为了消耗1格练技槽的“影技回避”，令影技也变得可攻可守；按○键发动无双后动作彻底固定，不能像系列前几作那样发动后再改用□/△键自由组合展开攻击，这令不少老玩家不太适应。系统方面的诸多变革从整体而言还是值得肯定的，只是细节上还需打磨，游戏的难度也比较低，这都是《猛将传》的责任了……

优化与耐玩

优化是评论PSV平台的《无双》时不得不提到的一个问题，先前的《无双大蛇2 终极版》同屏人数明显不足，《战国无双2 HD版》和《真·三国无双7&猛将传》则在帧数方面存在严重问题，而最早发售的《真·三国无双NEXT》则因游戏内容的匮乏和单调，无法与这些作品相提并论。值得欣喜的是《Z54》在目前PSV平台的《无双》中整体优化效果是最好的，在流畅度、画面和同屏人数之间取得了较好的平衡。初版强制用背触板上马的别扭操作，也在后来通过补丁的方式修改。

“80～90小时可白金”对于正统的《无双》作品绝对算短的，当然游戏的耐玩度并不完全跟白金时间挂钩，遗憾的是《Z54》在这方面并不算很高。作为附属模式的“流浪演武”灵感同样来自《编年史》，友好度事件是补完剧情和丰富角色形象的绝佳机会，但4代里每名角色的友好度事件都只有4个，而且还有几个事件描述同一件事的情况，相比《编年史》缩水不少。虽然该模式设置了不同的人生目标，但也只是需要玩家游走日本各地反复刷而已，本质上没有太大的区别（“学者”、“军师”、“军神”的3个问答关卡是亮点）。可在该模式轻松拿取秘藏武器的设定显得非常亲民，令轻度玩家也可以乐在其中。不过本作的武器系统比较死板，除了秘藏武器外，想要好属性都只能凭运气刷，缺乏自由锻造武器的成就感，这也是耐玩度不足的原因之一，而当《战国无双 编年史3》公布并表示会继承该系列的武器锻造系统时，玩家们又懂了……



▲平心而论，流浪演武的友好度事件不如《编年史》出彩。

三次元空间

3DS pace

进入立体的世界！

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持 虫无兮

最近的两大话题，当然就是New 3DS和《MH4G》，两者结合在一起只能说好顶赞。很多同事都确定了要买New 3DS的意愿，不过还在观望相对好看的机型，毕竟换壳也是一笔成本。在卖掉了前作的情况下，虫某重新加入了猎人大军。从第一个村任务慢慢做起的过程虽然辛苦，倒也一点点感受到了《4G》和前作的各种不同之处。不过，新操虫棍的加入，让许多旧操虫棍直接下岗，让小心培养初始操虫棍的虫某禁不住大跌眼镜(虽然并没有戴)。

10月11日

主题商店开启

New 3DS系列发售当日，任天堂发布9.1.0-20J（美版为9.0.0-20U）版本系统升级补丁，升级后3DS系列及New 3DS系列均可使用“主题”功能。应用主题后，系统主菜单的壁纸、下屏文件夹的图标以及主菜单的BGM都会变化。如果玩家持有的是New 3DS，配合可替换的外壳，能让机子从里到外都成为官方“痛机”。

在主菜单下，点击下屏的左上角，会出现“主题设定（テ-マを変える/Change Theme）”的选项，可以在该选项中改变机子的主题，或者进入“主题商店（テ-マショップ/Theme Shop）”下载主题。大部分主题都是收费的，不过就性价比来说也物有所值。主题种类会随着时间推移和新作推出而慢慢增加，像最近日服就有万圣节的主题，而接下来的3DS新作《世界传说 Reve Unitia》和《最终幻想 探索者》也已经确定会提供游戏相关的主题下载码作为特典。在主题商店中点击右上角的按键，就可以看到输入下载码的选项。

需要注意的是，日服和美服的主题存在着一些差异，而且主题商店是独立的，没有办法在登录e商店的情况下进入。不过在主题购买主题所消耗的点数和e商店是共通的。



10月1日

“触摸对决”再度来袭

长期占据日服销量榜前20名的“《触摸对决战车》”系列，如今终于迎来了新的续作，那便是《触摸对决忍者》！玩家要操纵“力之忍者”或“技之女忍”来对抗妖魔，两个角色之间能够使用的奥义也不一样。游戏继承了系列的操作手感，而忍术自然也没有缺席，游戏提供了六种忍术帮助玩家来突破重重关卡。游戏关卡共有80个，相信可以帮玩家打发不少时间。



10月1日

贫乳版《闪乱神乐》！

《闪乱神乐2 真红》的第3个DLC《Burst》可谓是破天荒的变革，其存在甚至可以说动摇了系列的根基，下载后，玩家可以改变女性角色的胸部大小。也就是说，把角色变成贫乳状态也是有可能的！想要体验不一样的《闪乱神乐》的玩家可以下来试试。当然，和前两弹一样，这个DLC内也包含了新的服装、发型及装饰品，售价810日元。



10月8日

国人打造的点阵佳作

本周日服共有三款游戏上架，其中最受人瞩目的既不是感觉高大上的《名画鉴赏 成人的找碴游戏》，也不是融合了中国风要素的《功夫兔》，而是由国人研制的点阵风格解谜RPG《Fairune》。在e商店的下载游戏销量榜上，本作目前排名第二，仅次于《怪物猎人4 G》，游戏质素可见一斑。故事以救出精灵封印魔王为主线，搭配上点阵画面，有几分早期“《塞尔达》系列”作品的味道，喜欢该系列的玩家可以尝试一下。



10月22日

百万课金王降临

曾经在手机平台红极一时的《扩散性百万亚瑟王》，在PSV平台经历一次试水后，终于降临3DS平台。游戏讲述了作为一百万个拔出了圣剑的亚瑟王之一的主人公努力守护国土的故事。游戏的最大卖点自然是各个画师绘制的卡片，在3DS的裸眼3D机能表现下，相信会有不一样的魅力。同时，官方也表示3DS版的发展将与手游版及PSV版有所区别，别的平台上的账号自然也无法和3DS版通用。



3DS | 动作 | ACT

夺还指令魔女迷宫 主君之令莫敢不从

夺还指令魔女ダンジョン～主の为ならやらねばなるまい～

Amzy	日版	2014年8月6日
1人	500日元	无对应周边

下载推荐

本作是Amzy于8月6日公开下载的隐秘潜入型动作类游戏。游戏以“被占领的迷宫”为舞台，玩家将操作魔女的使魔灵活使用偷袭与陷阱击退关卡内的入侵者。

文 绿豆饼



剧情介绍

魔女アドリアーナ与其使魔クレッセ在与世隔绝的迷宫中已居住了很长的一段时间。但某一天，迷宫内出现了不请自来的入侵者，他们已经占据了一部分迷宫并打算继续深入。为了保护这和谐的居所，使魔クレッセ接受了主人的命令清扫入侵者，开始了迷宫夺还作战。

菜单介绍

主菜单

名称	作用
ストーリー	进入故事模式
エクストラ	进入后传模式
クレジット	查看制作人名单

注：第二个选项“エクストラ”需要先将故事模式(ストーリー)通关后才会开启

暂停菜单

名称	作用
続ける	继续游戏
はじめから	重新开始关卡
リタイア	回到关卡选择界面

基本操作

按键	作用
方向键/滑杆	移动
Y	普通攻击、跳跃攻击
X	远距离攻击
A	近距离攻击、确定
B	设置陷阱、取消
L/R	形态切换
Start/ Select	暂停菜单

游戏界面



1 形态标志：显示角色当前的形态种类
2 生命槽：角色的生命值
3 魔力槽：近距离攻击、远距离攻击、设置陷阱的必要消耗。经过一段时间后会自动补充
4 敌人数量：当前地图内所剩余敌人的数量
5 时间：游玩当前关卡所消耗的时间
6 指令槽：指挥官的指挥能力槽
7 攻击情报：攻击方式介绍，当前能够使用的攻击方式图标会亮
8 形态情报：当前能使用形态的列表，当前所选的形态标志会亮

系统介绍

视察范围

关卡中，敌人的视察范围会以格子的形式显示出来，只要玩家不进入敌人的视察范围，就不会被发现。可以从格子的颜色来分辨玩家是否处于被发现的状态。

感知范围

关卡中，部分特殊的敌人周围会有个圈，表示其感知范围，他们能够感知到附近移动或者施法的玩家并对当前位置进行侦察或攻击。

偷袭

在敌人没有发现玩家的状态下从背后攻击，将会给予敌人更大的伤害。

地形

在关卡中有各种各样的地形，可能是给予伤害的针刺地形，或是让能力有所增减的魔法阵，善于利用地形，会比直接和敌人正面冲撞带来的效益大得多。



形态

随着剧情的发展，使魔クレッセ能够得到各种新的形态，每种形态的攻击方式各不相同。比起一般形态，其他的形态都具有各自的优势，下面介绍一下每个形态的特性：

普通形态——クレッセ的初始形态

攻击方式	作用
远距离攻击	发射魔法球，射程5个单位
近距离攻击	普通的近身攻击，可以将敌人击退1个单位的距离
设置陷阱	在原地设置陷阱，敌人踩到后停止行动5秒

绿色形态——以增加行动速度为目的的特化形态

攻击方式	作用
远距离攻击	发射没有伤害的魔法球，射程8个单位，角色会瞬移到被击中单位的所在位置
近距离攻击	向前方突进，长按Y可以增加攻击距离，有击退效果，无视格挡
设置陷阱	在原地设置陷阱，敌人踩到后会套上陷阱上的魔法圈。再次按下B会将角色与被魔法圈套中的单位换位。

黄色形态——以限制敌人行动为目的的特化形态

攻击方式	作用
远距离攻击	发射没有伤害的魔法球，射程5个单位，在击中单位周围散布烟雾
近距离攻击	近身攻击，被击中的单位10秒内减速并受到持续伤害，无视格挡
设置陷阱	在原地设置陷阱，会引诱附近的敌人靠近，敌人踩到后停止行动3秒

蓝色形态——以迷惑敌人为目的的特化形态

攻击方式	作用
远距离攻击	放出分身，在10个单位的范围内自由行动，可以按A解除
近距离攻击	近身攻击，将眼前的敌人变成自己，再次对其使用将其复原并给予伤害，无视格挡
设置陷阱	在原地设置能永久阻挡敌人视线的光壁

红色形态——可以通过蓄力增加普通攻击伤害的形态

攻击方式	作用
远距离攻击	发射魔法球，射程5个单位，可以长按X蓄力增加伤害
近距离攻击	近身攻击，有击退效果，可以长按Y蓄力增加伤害和击退距离并无视格挡
设置陷阱	在原地设置陷阱，敌人踩到后受到伤害，可以长按B蓄力增加伤害

顺带提一句，不同形态的陷阱可以在地图中共存，但同一种类不能超过1个。

敌人

游戏中玩家会遇到共10种类的敌人，每个敌人都各自有着不同的特性，下面一一介绍：

兵士：最普通的敌人，各方面性能都很平庸。

骑士：可以格挡来自左、右、正面的攻击，有几率不触发经过的陷阱。

魔法使い：具有魔法感知的能力，能够感知到附近施法的玩家，发现玩家后会向玩家当时所在位置释放大范围且无差别伤害的魔法，有咏唱时间。

枪兵：会使出直线突击，突击的速度很快且距离很远。

弓兵：会使用直线远距离射击。

アサシン：具有动体感知的能力，能够感知到附近移动的玩家，但不会对回避动作产生反应。会解除眼前设置的陷阱。会使用肉眼看不见的直线突刺攻击。

僧侣：具有魔法感知的能力，能够感知到附近施法的玩家。会帮助身边受到伤害的同伴进行回复，看见玩家后会反方向逃走。

狂战士：具有高攻击力、攻击范围广(前方横向3格)、不会被击退和硬直、动体感知的特性，唯独没有视野。

格斗家：移动速度快，攻击方式为往自身周围放出冲击波。具有出色的反应神经，被攻击到的瞬间会往周围能够移动的地方进行闪避。

レティシア：故事模式的最终BOSS，攻击力低，但移动速度快且攻击带有击退效果，击退距离无限，当其他敌人发现玩家时也能知道玩家的所在地。

BOSS指挥能力

部分关卡内会加入该故事章节BOSS的指挥能力，每个BOSS的能力各不相同。同时关卡中屏幕右侧会出现指令槽并随着时间慢慢累积，每当指令槽充满就会发动一次指挥能力，效果持续到指令槽用完为止，再继续下一次的填充。下面一一介绍各个BOSS的指挥能力：

先见之明：增加所有敌人的视察范围。

见敌必杀：效果发动中，若玩家处于敌人视线内会直接毙命。

宴技！神輿担ぎ：所有敌人受到的伤害减半。

宴技！支援の证し：所有敌人免疫远距离攻击

デスペインハック：增加所有敌人的移动、攻击速度。

努集！ミッシンク・マス：场地内随机出现深坑。

灭子ファントム：随机残血复活1个被消灭的敌人。

士道爆裂　碎龙雾：所有敌人的攻击附带击退效果。

明圣の眼：处于レティシア的视线范围内的陷阱会自动解除，玩家会不断地受到伤害。

全关卡挑战项目



游戏中每个关卡都有3个挑战项目，可以在关卡选择界面按方向键上/下来进行确认，挑战成功后会标上五角星。每项挑战可以分开进行，不必全部都在同一次完成。下面列出每个关卡的挑战项目及其说明。



故事模式

第一章				
1-1	1-2	1-3	1-4	1-5
无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关
不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
只从背后攻击	只从背后攻击	利用针刺地形击败所有敌人	利用深坑击败所有敌人	不击败任何敌人过关
第二章				
2-1	2-2	2-3	2-4	2-5
无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关
不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
不使用回避过关	不利用深坑击败敌人	只从背后攻击	吃掉所有补血道具	不使用回避过关
第三章				
3-1	3-2	3-3	3-4	3-5
无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关
不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
只从背后攻击	只使用近距离攻击	不使用回避过关	不击败任何敌人过关	不利用深坑击败敌人
第四章				
4-1	4-2	4-3	4-4	4-5
无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关
不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
利用针刺地形击败所有敌人	吃掉所有补血道具	利用深坑击败所有敌人	只用普通形态过关	利用深坑击败所有敌人
第五章				
5-1	5-2	5-3	5-4	5-5
无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关
不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
利用针刺地形击败所有敌人	只从背后攻击	只用远距离攻击	只用普通形态过关	不利用深坑击败敌人
第六章				
6-1	6-2	6-3	6-4	6-5
无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关
维持被发现的状态20秒	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
不使用回避过关	吃掉所有补血道具	只用普通形态过关	利用深坑击败所有敌人	只用远距离攻击

第七章				
7-1	7-2	7-3	7-4	7-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关
只用远距离攻击	吃掉所有补血道具	吃掉所有补血道具	吃掉所有补血道具	只用设置陷阱
第八章				
8-1	8-2	8-3	8-4	8-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	维持被发现的状态20秒
只用绿色形态通关	只用黄色形态通关	只用蓝色形态通关	只用红色形态通关	击败所有敌人

后传模式

第一章				
1-1	1-2	1-3	1-4	1-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关
只用普通形态通关	只用普通形态通关	利用深坑击败所有敌人	利用深坑击败所有敌人	只用普通形态通关
第二章				
2-1	2-2	2-3	2-4	2-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不击败任何敌人通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关
只用普通形态通关	只用绿色形态通关	只用红色形态通关	吃掉所有补血道具	只用普通形态通关
第三章				
3-1	3-2	3-3	3-4	3-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关
利用深坑击败所有敌人	吃掉所有补血道具	利用深坑击败所有敌人	利用深坑击败所有敌人	不击败任何敌人通关
第四章				
4-1	4-2	4-3	4-4	4-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	维持被发现的状态20秒
不击败任何敌人通关	利用针刺地形击败所有敌人	吃掉所有补血道具	击败所有敌人	不利用深坑击败敌人
第五章				
5-1	5-2	5-3	5-4	5-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒
只用远距离攻击	只用近距离攻击	利用针刺地形击败所有敌人	利用针刺地形击败所有敌人	不使用回避通关
第六章				
6-1	6-2	6-3	6-4	6-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	维持被发现的状态20秒	不被发现通关
只用远距离攻击	不使用回避通关	只用设置陷阱	不使用回避通关	击败所有敌人
第七章				
7-1	7-2	7-3	7-4	7-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒
吃掉所有补血道具	吃掉所有补血道具	吃掉所有补血道具	吃掉所有补血道具	吃掉所有补血道具
第八章				
8-1	8-2	8-3	8-4	8-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	维持被发现的状态20秒
利用深坑击败所有敌人	击败所有敌人	击败所有敌人	击败所有敌人	击败所有敌人



能够利用陷阱和形态对关卡进行解谜确实很有趣味性，回避在游戏里简直就是神技，既可无视掉针刺地形，也能够用回避越过敌方单位绕到后方，特别是和黄色形态配合，即使在被敌人发现的情况下依然可以让敌人减速后闪到敌人后方给予背击。游戏的关卡虽多，但总让人觉得千篇一律，基本就是陷阱换种组合或让敌人数量、种类增加而让难度提升，但若执着于达成每关的挑战任务和通关确实会让耐玩性提高不少。

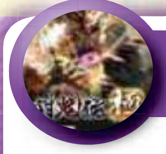


PLAYSTATION VITA 总部

享受掌机的声光极致！

PSV Azito
栏目主持：库玛

趁着国庆假期，小编通关了《超级枪弹辩驳2》，剧情中接连出现的神转折实在是叫人大呼过瘾，最后的幕后黑手和结局也确实让人“万万没想到”。玩完两作《枪弹辩驳》后，除了被游戏本身高质量的剧本所惊艳外，不少角色也把小编萌得在床上打滚（喜欢雾切妹子和七海妹子的玩家让我看到你们的手）！听说《绝对绝望少女》也有不少两作的相关角色登场，于是小编已经开始处心积虑地准备蹭本辑写攻略的苍老师的游戏玩了。



《讨鬼传 极》DLC下载

DLC肆

从2014年10月9日～11月17日，《讨鬼传 极》第四弹DLC开放免费下载，11月18日后该DLC将会以96日元（不含税）的价格出售。DLC中包含“肥大した大镰”、“制御不能”、“崩坏の大天狗”、“时空の凶变”这四个任务，分别要讨伐的是刚化状态的真渊（マフチ）、敏化状态的崩山（クエヤマ）、刚化状态的大天狗（ダイマエン）和敏化状态的何地彼方（イヅチカナタ）。获得的素材可以用来制作“つわものの太刀”、“つわものの手甲”和“つわものの铳”。



DLC伍



第五弹DLC从10月16日开始配信，免费配信时间持续到11月24日，11月25日后该DLC会以96日元（不含税）的价格出售。和第四弹DLC一样，本DLC也包含四个任务，分别是讨伐刚化状态风切（カゼキリ）的任务“烈风の狩人”、讨伐敏化状态建军（タケイクサ）的“瘴气まみれ”、讨伐刚化状态业焰魔（ゴウエンマ）的“极炎の‘鬼’”和讨伐敏化状态忌速火（ミハヤヒ）的“凭鬼を镇火せよ”。入手的素材可以制作“つわものの枪”、“つわものの锁镰”和“つわものの薙刀”这三把武器。

DLC陆

第六弹DLC的免费配信时间为10月23日～12月1日，12月2日开始DLC会以96日元（不含税）的价格出售。第六弹DLC包含的任务是“猛火の冲击”、“络みつく水蛇”、“恶逆无道”和“早すぎる终焉”。要讨伐的怪物是受瘴



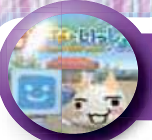
气影响而陷入刚化状态的炎潜（ホムラカヅキ）、敏化状态的水蛇女（ミズチメ）、刚化状态的淤加美主（オカミヌシ）和敏化状态的常夜王（トコヨノオウ）。利用任务中获得的素材，玩家可以制作“つわものの双刀”、“つわものの弓”和“つわものの金碎棒”。



《自由战争》1.20版本更新，对应新要素



从2014年10月16日开始，《自由战争》会配信最新的1.20版本。该版本追加了通过网络联机进行对战的PvP系统、根据玩家的战绩和排序所获得的CTP累计值进行咎人排名的“个人战斗技术序列”系统、挑选自己赞同的主义后参与战斗的“意识形态战（イデオロギ–战）”以及与1只大型掠夺者（アブダクタ–）进行战斗的“个别排除自由奉仕（个别排除ボランティア）”模式等新要素。其中的PvP对战不仅最多可容纳8名玩家同时进行游戏，再加上“协泛者（アクセサリ）”也会参与战都，因此PvP中将会最多出现16个角色。PvP系统中包含“市民探索”和“敌军排除”两个模式，根据玩家的战绩，系统会向PT交纳GDPP，同PT的玩家组队的话获得的GDPP还会额外增加。



《和大家在一起》2015年3月末终止运营



SCEJA近日宣布，面向PSV平台的免费游戏软件《和大家在一起》将于2015年3月31日下午3点终止运营。在游戏中玩家不仅可以通过系统推荐结识更多的朋友，还可与好友互动来获取各式各样的道具，创建漂亮的庭院等，因此这款小游戏在推出之初受到了许多玩家的欢迎。由于SCEJA认为此软件已经充分完成了其使命，因此决定在2014年12月上旬进行道具的打折售卖活动，PSN上销售的游戏币也会在12月中旬停售，停服后该游戏币将无法继续使用，因此SCEJA希望12月的打折活动能让玩家享受到《和大家在一起》最后所带来的游戏乐趣。虽然在运营结束后人气吉祥物多罗和库罗不会再在此服务中出现，但它们今后依旧会作为人气周边角色活跃在业界。



本月PS+免费游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
血饮狂刀	ドロ–スラッシャ–
彩虹之月	Rainbow Moon
浮游世界	flOw
忍道2 散华	忍道2 散华
仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エ–ス
魔界战记3	魔界战记ディスガイア3

港服

游戏译名	游戏原名
像素猫	Pix the Cat（英文版）
变形	Proteus（英文版）
弹珠英雄 完成	Pinball Heroes Complete（英文版）
超级猴子球 香蕉闪电战	Super Monkey Ball Banana Splitz（英文版）
街头霸王对铁拳	STREET FIGHTER X TEKKEN（中日英韩文版）
外星粒子觅食传说	TALES FROM SPACE MUTANT BLOBS ATTACK（英文版）

美服

游戏译名	游戏原名
像素猫	Pix the Cat
Velocity 2X	Velocity 2X
车手乔伊	Joe Danger
TxK	TxK
PS全明星大乱斗	PlayStation All–Stars Battle Royale

欧服

游戏译名	游戏原名
像素猫	Pix the Cat
Velocity 2X	Velocity 2X
Metrico	Metrico
费兹大冒险	FEZ
心跳宇宙	Doki–Doki Universe
彩虹之月	Rainbow Moon
地底寻宝	Spelunky
乐高哈利·波特 5–7年	LEGO Harry Potter：Years 5–7



经过了一番小小的波折，未能在中国内地首发开售的iPhone 6和iPhone 6 Plus终于在10月中旬开卖，虽然和往年一样备受争议，但是屏幕变得更大、机身变得更薄的两台新手机依然魅力不减，无论是苹果官网还是三大运营商渠道，首批机器都在短时间内被抢购一空。于是，苹果的真正对手——谷歌，在10月中旬发布了强力的武器：Android 5.0以及三款全新智能设备。下面就来详细了解一下吧。

情报室　谷歌低调更新Nexus设备并发布Android 5.0



北京时间10月16日凌晨，谷歌在其官方博客上发布了其最新版操作系统Android 5.0：Lollipop，并同时发布了三款硬件设备。除了早就被“剧透”得人尽皆知的Nexus 6手机和Nexus 9平板电脑之外，谷歌还带来了一款为Android TV打造的硬件产品——Nexus Player。

不再廉价的 Nexus 电话



Nexus 6智能手机由摩托罗拉移动代工。Nexus 6所配备的5.9英寸显示屏清楚地表明谷歌将进入“平板手机”领域。该机屏幕采用2560×1440像素分辨率。其他硬件配置包括了高通Snapdragon 805处理器、Ardeno 420 GPU和3GB的内存。谷歌表示，这些硬件强大的计算能力结合在一起，使得该手机在播放高清视频时十分流畅。

和摩托罗拉旗舰手机Moto X一样，Nexus 6的扬声器为前置，设置在屏幕的上下两侧。Nexus 6的前置摄像头为200万像素，后置摄像头为1300万像素且具备光学防抖功能。Nexus 6将搭载摩托罗拉的Tubor充电器，可以在15分钟内充满Nexus 6所配备的3220mAh电池（电池使用时间大约为6个小时）。Nexus 6裸机售价649美元（约合人民币3975元），于10月29日开始接受预定，11月发售，有32G和64G两个版本。

期待已久的 Nexus 平板

谷歌的前两款平板电脑分别是由华硕代工的Nexus 7和三星代工的Nexus 10。如今这款最新的Nexus 9则由HTC代工。Nexus 9采用8.9英寸、2048×1536像素显示屏，屏幕比例4：3。这种尺寸使得它介于iPad Air和iPad mini之间。此外该机拥有160万像素的前置摄像头和800万像素的主摄像头，电池容量为6700mAh，续航可达9小时。



像老款Nexus 10平板和新款Nexus 6智能手机一样，Nexus 9的立体声扬声器同样配置在正面，采用Nvidia公司的Tegra K1双核2.3GHz处理器和Kepler DX11 GPU。谷歌表示，尽管尺寸比较大，但它的轻薄使得单手操作也很方便。由于采用了超薄边框和金属拉丝工艺，充满怀旧气息。



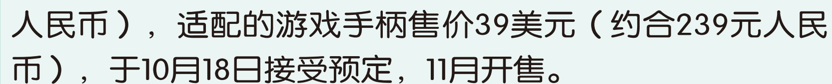
Nexus 9有黑、白、金三色可选，容量分为16G和32G两种，于10月17日开始接受预订，11月3日发售。16G版本售价399美元（约合人民币2443元），32G售价479美元（约合人民币2934元），支持LTE网络的32G版本售价则为599美元（约合人民币3669元）。

此前的Nexus平板电脑定位为娱乐功能，新款Nexus 9平板电脑定位为家用和办公功能。配件中包含一个可选的键盘。

意料之外的 Nexus Player



6月的I/O大会上，谷歌推出了全新的Android TV，这次谷歌则为其配备了一款硬件设备Nexus Player。Nexus Player由华硕代工，是一款可以播放任何Google Play上的电影、音乐和视频等内容的流媒体播放器。用户可以将Chromebook、Android或iOS设备上播放的内容通过Nexus Player投射到电视上。



这个设备同时也是一款Android版游戏机。通过Nexus Player，用户可以使用游戏手柄在电视屏幕上玩游戏。而需要出门时，还能接着在手机或平板上继续玩，观看视频和听音乐也同样如此。



Nexus Player裸机售价99美元（约合606元人民币），适配的游戏手柄售价39美元（约合239元人民币），于10月18日接受预定，11月开售。

全新起航的 Android L



Android L的“L”终于有了注解——Lollipop（棒棒糖），延续了此前甜品命名的传统。Android项目主管Sundar Pichai在谷歌官方博客上写道，Lollipop是Android迄今为止最重大的版本更新，针对开发者它提供了多达5000个的新API接口。



如之前I/O大会上公布的预览版一样，Lollipop不仅仅为智能手机和平板电脑而生，同时还支持小屏幕的智能手表、大屏幕的电视乃至汽车，用Pichai的话说，Lollipop为人们交互的各种尺寸的屏幕而生。

Material design是Loliipop贯穿全部平台的设计美

学，拥有多种色彩和层次，能够相互来回滑动，但却仍然具有空间感和一致性。比如底部虚拟按键变成了三角形、圆形和方块的线条。Material design旨在统一Android设备之间的体验。正如Pichai所说，当用户从一个屏幕转向另一个屏幕时，视觉体验能够保持同样的感受。

除此之外，Lollipop还在用户体验上进行了改善，比如关联搜索——用户可以在搜索时直接进入搜索页面，谷歌会自动记忆搜索结果；最近应用菜单也得到重新设计；通知系统不再是只使用顶栏那点面积，新消息可以显示在一个更大的消息框中；Lollipop还增强了环境感知能力，比如智能手机能够告知用户蓝牙是否连接到智能手表上。此外，Lollipop的图形性能进行了提升，同时引入更省电的设计，在Wi-Fi射频、数据信号、蓝牙、GPS、CPU上面进行省电优化。

Android 5.0毫无疑问将率先搭载在Nexus 6、Nexus 9和Nexus Player上，而之后，Nexus 5、Nexus 7、Nexus 10以及Google Play版的几款设备也将吃上“棒棒糖”。

苹果更新 iPad 产品线——iPad Air 2 和 iPad mini 3 如约而至



北京时间10月17日凌晨1时，苹果在其秋季第二场发布会上正式发布了iPad产品线两款新品——iPad Air 2和iPad mini 3。在花了半小时左右介绍完曾多次讲过的各种软件、应用特性后，苹果终于公布了新iPad设备，且与此前泄漏的信息基本一致。

苹果最先强调了iPad Air 2机身变得更薄，仅6.1mm，比传闻中的7mm还薄，相比前代iPad Air的7.5mm薄了18%，被苹果称为“全世界最薄的平板”。“薄了又薄”的iPad Air 2重437g，屏幕大小为9.7英寸，分辨率2048*1536，且采用全贴合屏幕，反光率降低了56%。配置上，iPad Air 2采用64位A8X处理器，比A7快40%，CPU性能相比初代iPad提升了12倍，且预装了最新的iOS 8.1系统。

iPad Air 2还配备全新的iSight相机，像素为800万，光圈2.4，且支持Burst shot高速连拍功能和延时摄影。虽然机身变薄，但iPad Air 2的摄像头并未突出。此外前置摄像头也有所提升，2.2光圈和FaceTime HD摄像头，使得进光率增加81%，iPad自拍和聊FaceTime变得更给力。不过iPad Air 2电池续航仍保持在10小时左右。



另外，iPad Air 2增加了金色版本，Home键也毫无悬念地加入了Touch ID，且支持Apple Pay，音量键的设计也在向iPhone 6靠拢。不过和iPhone 6不同的是，由于没有NFC芯片，iPad Air 2仅支持应用内购物，而不能在商店里购物。至于iPad mini 3，发布会上仅一句话带过。除了加入Touch ID和金色版本之外，其他方面相比iPad mini 2基本没有改变。

价格方面，iPad Air 2 Wi-Fi版售价为：16G人民币3588元，64G 4288元，128G 4988元；带蜂窝移动数据的iPad Air 2目前只有美元售价：16G、64G和128G版本售价分别是629美元、729美元和829美元。

iPad mini 3 Wi-Fi版2888 元（16G）起售，64G和128G版本售价分别为3588元和4288元。带蜂窝移动数据的16G 529美元，64G 629美元，128G 729美元。iPad Air 2和iPad mini 3都于美国时间10月17日起接受预定，第二周发货。此外，有个好消息就是iPad mini 2和iPad Air都有降价，iPad Air和iPad mini 2分别降价100美元：iPad mini 2 299美元起售，初代iPad mini 249美元起售。

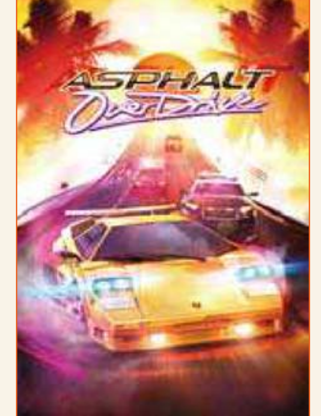
注：本栏目介绍的游戏均已配信。

Android/iOS

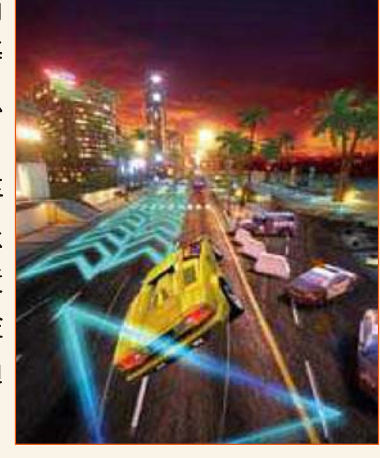
狂野飙车　超越

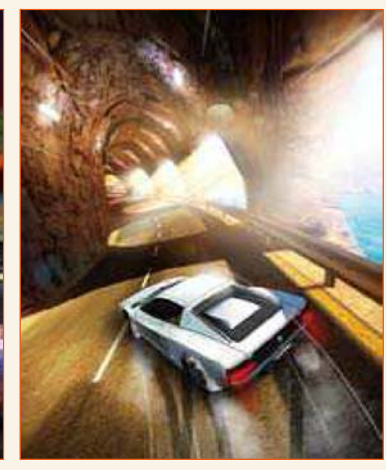
アスファルト：Overdrive

■ Gameloft ■ 日版 ■ RAC ■ 本体免费



本作是一款操作类似跑酷的赛车游戏，玩家只需用手指在屏幕上轻轻一划，就能够改变赛车的行走路线，特定的操作甚至还能够让赛车使出华丽的特技，即使是不擅长玩赛车类游戏的玩家也能够轻易上手。游戏以80年代的加尼福尼亚为舞台，能让玩家体验到80年代警匪追逐的快感。游戏剧情以做任务为基础，主角需要驾驶自己的爱车征服每一个区域，一个区域里面会有不少的任务，按照自己喜欢的顺序完成任务，再打败该区域的BOSS后即可征服该区域。游戏内的任务种类共7种，有警匪追逐、完成特技、打败BOSS等等，玩家完全不会因为反复做相似的任务而感到烦躁。在车辆方面，游戏中一共有30辆获得授权的车辆，玩家还可以根据自己的喜好去改变车的车种、性能和外观，创造出只属于自己的爱车，改造的资金需要通过完成任务获得，也可以通过课金内购道具来达成。



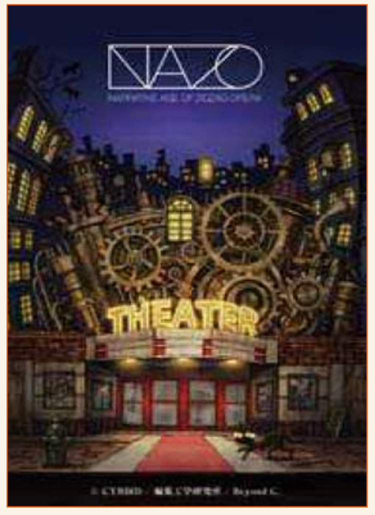


Android/iOS

谜

NAZO

■ Cybird ■ 日版 ■ AVG ■ 本体免费



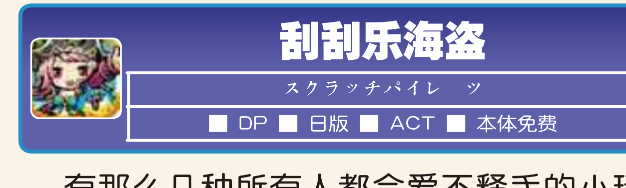
由制作过《回忆三部曲》、《恶童》等动画的知名动画工作室Studio 4℃参与开发的本作，在一开始就获得了玩家的高度关注。本作是一款以NAZO剧场为舞台的文字解谜游戏，玩家需要不断解开各幕故事中的谜题来推动剧情的发展，最后再解开“月之族歌谣”所隐含的谜题获得“月之王宝藏”。游戏目前共分为9幕，每幕10章，每一章都包含了许多深度的解密玩法，对玩家的逻辑思维和推理能力都有着较高的要求。并且在每章的背景中找到了隐藏提示道具的话，还可以使用它们在“小谜题”和“中谜题”得到提示。游戏内置日、英、西语和中文，因此国内的玩家也可以无障碍体验游戏的乐趣。不过游戏每一章的解锁都需要消耗一张入场券，此券只能通过游戏内商店购买或通过系统每日赠送的方式获得，购买解谜提示也需支付额外的费用，因此如果不课金的话，需花费较长时间才能通关。







Android/iOS



刮刮乐海盗

スクラッチパイレ　ツ

■ DP ■ 日版 ■ ACT ■ 本体免费

有那么几种所有人都会爱不释手的小玩意儿，最常见的就是捏气泡袋，还有一种就是刮发票，刮开涂层时那种忐忑不安着实让人心跳加速。本作是一款以“刮”为核心的动作游戏，所有要素都围绕其展开，如果刮发票总没刮出好东西，那么可以来这款游戏中试试手气。以游戏中的战斗为例，说到海盗那自然会想到船战。敌船上会分布着好几个可刮开的圆点。设定好我方炮弹的角度和力度，成功命中圆点的话，圆点就会被刮开，若是出现宝箱则玩家获得奖励，出现“S”字样则敌船会发生爆炸。玩家所拥有的海盗船可以通过组合不同部件进行强化和设计，部件要消费点数在商店购买。搭乘的船员则要通过刮刮刮获得，船员会拥有各自独有的强力必杀技，在战斗中会左右战局走势。







Android/iOS

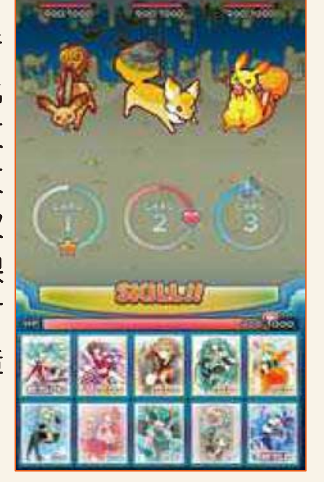
初音未来 卡片收集 谜之音乐彗星

初音ミクぐらふぃコレクション～なぞの音楽すい星～

■Crypton Future Media ■日版 ■RPG ■本体免费

某天，突然降临的谜之音乐彗星让城镇里的音乐出现了问题，为了夺回失去的乐曲，初音和朋友们一起踏上了冒险的旅途。本作是一款以初音未来为卖点、带RPG要素的卡片收集类游戏，玩家可以一边聆听着V家名曲一边在地图上探索。不过一开始曲目是不完整的，在关卡中获得音符后BGM会逐渐补完，当收集完关卡内的所有音符后即可成功还原原曲。

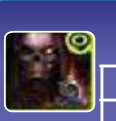
在地图上行动时会遇敌，此时就需要利用卡片来进行战斗。玩家可事先配置好备用卡片，战斗时每回合可最多同时使用三张卡片用于发动攻击，选择相同图案的卡片还能发动技能，发动攻击后的卡片需经过一定回合数的冷却后才能再次使用。当然想要获得强力卡片自然也就少不了课金要素了。另外，在地图上行动的Q版初音是可以自由换装的，玩家可将其打扮成自己喜欢的造型。在官网事先登陆邮箱可在游戏中获赠礼物，感兴趣的玩家可千万别错过了。





Android





尊者传奇在线

レジェンドオブマスターオンライン

■Gamevil ■日版 ■MORPG ■本体免费

以中世纪欧洲世界为背景，与怪物进行战斗的暗黑幻想系RPG，为了追求珍稀道具而反复潜入地牢进行战斗的砍杀探索型作品，便是本作《尊者传奇在线》了。游戏是正统的3D MORPG，玩家可选择的职业有“守卫”、“法师”和“猎兵”三种，在营地接下任务，然后前往地牢闯关。每个地牢关卡中都会出现大量的怪物，玩家要以华丽的技能将其击倒，然后与同伴一起并肩战斗讨伐领主级怪兽。完成任务推进故事后，游戏中还会解锁遍布大量强敌的“史诗地牢”，可以消耗玩家在闯关过程中获得的“史诗钥匙”进入。挑战史诗地牢可以获得超珍贵的传说级道具。另外游戏中还有独特的“才能系统”，消耗玩家获得的才能点数，就可以为玩家的角色技能增加各种特殊能力，例如属性攻击力上升、气绝率上升、技能冷却时间短缩等等。搭配方式多种多样，可以让玩家塑造出最适合自己战斗风格的角色。最后本作还支持3名玩家同时进行的协作攻略和相互对战，相当有趣味性。





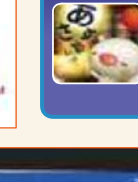


Android/iOS

FINAL FANTASY

WORLD WIDE WORDS

ファイナルファンタジー ワールドワイドワーズ



最终幻想 世界词汇大全

ファイナルファンタジー ワールドワイドワーズ

■Square Enix ■日版 ■RPG ■本体免费





本作采用课金收费制，是一款通过输入日语假名来打倒敌人的“打字RPG”。“《FF》系列”的历代角色会在游戏中登场，玩家可根据角色特性编成自己的队伍，攻略难题关卡。核心系统即是给日语单词注音，对日语水平有一定要求，随着战斗场数的累积，角色们的能力可获得提高。由于输入界面与手机自带的日语输入法一致，玩家在熟手后，自己发日语短信的速度也能得到显著提升。游戏的UI界面和背景色调与《交响旋律 最终幻想》非常接近，人设也完全引用，玩过后者的玩家应该有相当的亲切感。另外，目前下载游戏的玩家可进入不定期开放的特殊训练关，能在初、中、高三个难度不消耗点券进行打字练习，也能用来试验角色技能和装备饰品的强度，完成不同难度的训练还能获得对应奖励。



PoPoLoCRoIS 牧場物語

以成长和羁绊之名，充满眼泪与欢笑的冒险即将启程！

3DS	角色扮演+模拟经营	RPG+SLG
波波罗古罗伊斯牧场物语		
ポポロクロイス牧场物语		
Marvelous	日版	发售日未定
人数未定	售价未定	对应周边未定

光从游戏标题，诸位玩家可能已经猜到本作不仅包含RPG的冒险要素，也引入了“《牧场物语》系列”中种植作物与照顾动物的模拟经营元素。虽然目前公开的情报有限，但作为“《波波罗古罗伊斯》系列”久违的新作，许多玩家想必已经对本作究竟是一款怎样的作品而好奇不已了吧？那么就让我们先来了解一下目前公开的情报吧！

拯救世界的大冒险

在本作中皮耶多罗王子（ピエトロ王子）、娜露西亚（ナルシア）和白骑士等系列前作中的角色都会悉数登场。在系列作品中被玩家所熟知的波波罗古罗伊斯王国（ポポロクロイス王国）和全新登场的加拉里大陆（ガラリランド）将会作为冒险的舞台。



◀在冒险的前方既有善良的居民，也有危险的敌人在等待着皮耶多罗王子。

和平的波波罗古罗伊斯王国境内，突然接二连三地出现了许多谜样的魔物——黑兽，这让波波罗古罗伊斯王国的国民们都苦不堪言。在皮耶多罗王子13岁的生日宴会上，出现了一位名叫玛露梅拉（マルメラ）的美丽女性，作为外交官的她专程从加拉里大陆赶来商量对付黑兽的对策。当皮耶多罗王子得知在加拉里大陆可以学到对付黑兽的方法后便决意独自前往。可是没想到这竟是幕后黑手侵略波波罗古罗伊斯计划的一部分，通过玛露梅拉发动的转移阵来到加拉里大陆的皮耶多罗王子发现了幕后黑手的真面目。于是，为了拯救波波罗古罗伊斯王国和加拉里大陆，皮耶多罗王子与信赖的同伴们一起踏上了冒险的旅程……



▲生日会上皮耶多罗王子与玛露梅拉的邂逅，揭开了整场冒险的序幕。

令人怀念的美丽风景

波波罗古罗伊斯既有热闹繁华的街市，也有静谧广袤的森林，人们在这里安居乐业，享受着宁静的生活。在这里玩家们不仅可以看到系列前作中那些让人怀念的景色，也会遇到熟悉的NPC们。



▶如童话绘本般的场景画面。



▲攻击方法因角色而异，因此在战斗中如何进行选择就比较考验玩家的策略性了。

让玩家沉醉的正统冒险大戏

在波波罗古罗伊斯的郊外和迷宫中潜伏着各种各样的魔物，为了守护王国的和平，皮耶多罗王子和同伴们必须与这些魔物交战。本作采用的是指令选择式战斗，玩家可以选择合适的角色“特技”来推动战斗的进程，简单的操作让第一次接触游戏的玩家也能轻松上手。此外，角色们也会随着战斗经验的累积而逐渐成长。

温暖的牧场生活

随着故事主线的推进，玩家可以使用世界各地的牧场来栽培作物并饲养可爱的动物。收获的物品可以进行出售兑换成金钱，也可以作为冒险途中的道具使用。在波波罗古罗伊斯的世界中除了人类外还生活着妖精与龙族，它们也会为皮耶多罗一行人的冒险增添缤纷的色彩。比如在牧场上出现的妖精就会为皮耶多罗王子的牧场生活提供各种各样的帮助。

▲数量丰富的作物和动物也会让玩家在冒险生活外体验到悠闲的牧场生活。

皮耶多罗王子与他的小伙伴们

皮耶多罗王子
好奇心旺盛的少年
CV：折笠爱

游戏的主人公，不管对方是谁都能温柔相待，并胸怀着战胜恶势力的勇气。在本作中，为了守护波波罗古罗伊斯的和平，皮耶多罗王子前往加拉里大陆，并踏上了漫长的冒险旅程。

娜露西亚
有着温柔内心的森林魔女
CV：白鸟由里

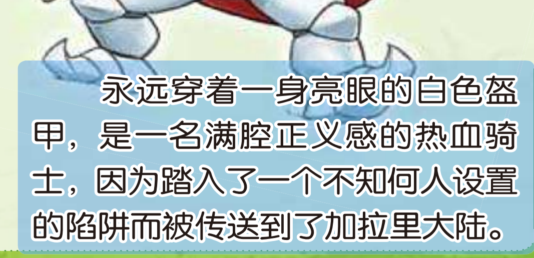
魔女实习生，平日里如同皮耶多罗王子的大姐姐般，因为担心皮耶多罗的安危而奋不顾身地进入玛露梅拉发动的转移阵中，从而来到了加拉里大陆。

唠叨魔王（ガミガミ魔王）
自称是野心勃勃的大魔王
CV：大家明夫



原本一直与皮耶多罗王子是敌对关系，但在旅途过程中渐渐被皮耶多罗王子的特质所吸引，于是与其成为了同伴。擅长机械技术和制作发明，为了实现自己的野心而来到加拉里大陆。

白骑士
看重骑士道的正义男子
CV：江原正士



永远穿着一身亮眼的白色盔甲，是一名满腔正义感的热血骑士，因为踏入了一个不知何人设置的陷阱而被传送到了加拉里大陆。



在《噬神者 2》发售近一年后，BNGI 又发布了该作的续作消息，预定 2014 年冬于 PS4 和 PSV 平台发售，并将同时推出官方中文版，名为《噬神者 2 狂怒解放》，下面就让我们来看看本作的内容吧。

PSV	动作・狩猎	ACT
噬神者2 狂怒解放		
GOD EATER 2 RAGE BURST		
BNGI	日版	预定2014年冬
1～4人	售价未定	对应周边未定

新角色

莉维・克蕾特

リヴィ・コレット

发现对象……开始执行任务

新篇章的剧情建立在前作上，以“螺旋之树”内部发生的故事作为续篇，“开辟螺旋之树，调查内部的异变”成为了故事的中心。本作中还加入了新角色和新武器，还有新种类荒神。

声优：金元寿子
神机：勇士之镰（ヴァリアントサイズ）

新神机 勇士之镰



▷勇士之镰比较适合中距离和远距离战斗，攻击范围非常广，但攻击间隙大，遇到擅长远距离攻击的敌人要谨慎使用。

本作新加入的武器，能够进行中、长距离的攻击，可以根据实际情况变更攻击距离，更有不少帅气的派生技能。

新荒神 クロムガウェイン

背上长着银白色 巨爪的漆黑猛兽

本作新加入的敌人，外形如黑豹，背上披着类似骨头的外壳，肩部两侧还各长着一只巨大的手，手上的利爪可以让人感觉到危险的气息。

新荒神擅于使用自己的两只巨手来攻击，而且会远距离突袭玩家，除此之外，其近战的能力貌似也不弱。



▲新荒神向玩家渐渐走来。



▲新荒神的攻击方式之一，巨大的手中还会伸出剑刃，如此大的攻击范围要怎样才能顺利地躲避呢？

新系统 血之狂怒

“血之狂怒”是通过在战斗中达成“誓约”才能够发动的新技能，成功发动后可以让角色的能力大幅度强化，效果虽然强力，但是发动的条件会略微复杂，灵活运用好“血之狂怒”，会对攻略游戏有着不小的帮助。下面就介绍一下发动步骤。



▲誓约的种类有很多，达成难度越高，誓约完成后“血之狂怒”效果提升的能力就越多。

达成对武器的“誓约”，解放极限之力！

▲血之狂怒发动时角色身上会有金色光芒的特效，同时角色的能力会得到大幅强化。

血之狂怒的发动步骤

①要通过攻击敌人让屏幕左下角的“神机暴走率”达到100%以上（最高400%）。

②消耗100%的神机暴走率，启动神机的“感应控制”系统，屏幕右侧会出现“誓约”的条件。

③选择为了履行“誓约”而要攻击的目标敌人。

④选择要对该敌人履行的“誓约”。

⑤在30秒内达成誓约后就可以发动“血之狂怒”。



上辑介绍了本作的序章剧情和女主角玛格诺莉亚的多种职业，第一主人公的情报也终于在本辑姗姗来迟。这次的主人公不再是荒郊小村的平头百姓，而是骑士团三铳士的领袖。此外，持有新水晶力量的角色和职业也会在下文中加以公开。

文 胧月 美编 香山

3DS	相关报道：Vol.226	
	角色扮演	RPG
勇气2	ブレイブリ－セカンド	
Square Enix	日版	预定2014年冬
1人	售价未定	对应周边未定

BRAVELY SECOND™

正教骑士团三铳士登场！

正教骑士团是水晶正教作为“信仰守护者”而创立的武装组织，伴随着正教的历史存续至今。教团委任指挥骑士团全军的三位最高统帅，被称作“三铳士”。三铳士持有与其他骑士截然不同的白狮子纹章，从古至今均是骑士阶层的崇拜对象。

疾风鹰隼

勇・泽奈奥尔西亚



本作主人公，16岁少年，名门泽奈奥尔西亚家出身。几年前先代当主辞世，他继任为现任当主。拥有四年的留学经历且成绩优秀，学满回国加入正教骑士团。不久后，他也像泽奈奥尔西亚家历代当主一样，坐上骑士团核心、三铳士的领袖宝座。在水晶正教与艾塔尔尼亚公国的和平调印仪式上，他担当法王阿妮艾丝的警卫工作，但还是没能应对接连发生的变故。

“我们一定能够做到！大家努把力！”

烈火之狼

琼·安格尔德

「我与你的双人组合是无敌的」



三铳士之一，16 岁的剑术达人。与家门显赫的勇不同，他出身自平穷的农家，从小就是声名远播的孩子王，甚至与贵族的纨绔子弟发生过激烈冲突。几年前，琼的父母去世，而他也因出色的剑术天赋作为特招生赴外留学，与同乡的勇成为好友。由于天赋极高，他获得跳级资格并比勇更先一步回国，加入正教骑士团。没有任何门第背景的他纯凭自己精湛的武艺和战功，很快也获得了三铳士的地位。

坚牢公牛

尼古莱·尼古拉尼科夫

“我只是陈述事实”

34 岁的祭司，三铳士之一，很久前就是正教骑士团的一员，经历了迫于艾塔尔尼亚公国压力而被迫一度解散骑士团的“白狮子受难”事件。骑士团解散后，他致力于重组运动而四处奔走，最终骑士团被认为是维系正教与公国和平的不可缺力量，得以重组。此外，他还废除了骑士团原先的身分门槛，唯才是举，这也是琼得以加入的前提条件。相对地，他的改革遭到旧贵族的反对，在协调旧贵族与新骑士团矛盾的钢丝上如履薄冰。

新水晶力量的持有者

艾米·玛奇洛克

少数民族女性，战斧的水晶力量持有者。她拥有与精灵交流的能力，使用一把造型奇特的老式铳，发射炮弹的同时，也能用铳尖的斧枪砍刺。



“我瞄准的猎物绝对会中弹！”

玛格诺莉亚新职业 战斧

解锁战斧职业后，玛格诺莉亚便可进行换装了。这是擅长远程攻击的重炮手，不仅拥有攻击全体的技能，也能施加多种辅助效果。



阿妮艾丝的指导

在营救阿妮艾丝的冒险中途，主人公可在下屏与被囚禁的阿妮艾丝远程联络，她将对我方行动予以指引，主线和支线任务的进展情况都能方便地从她那儿获得。

文 胧月 美编 香山



被称为"FF猎人"的本作从公布之时就备受联机游戏玩家的关注，正值国服《FF14》大热之际，本作制作人也表示本作可视为"迷你版的《FF14》"。目前已公布的情报已经相当厚实，大量新职业和新召唤兽都会在本次报道中浮出水面。另外对系列拥趸而言，那些经典角色的登场无疑也增加了本作的正统程度。

3DS	相关报道：Vol.224	
	动作角色扮演	A・RPG
最终幻想 探索者 FINAL FANTASY EXPLORERS		
Square Enix	日版	预定2014年12月18日
1～4人	6264日元	对应周边未定

四大新职业亮相！

远距离物理输出，攻击力略逊于近战职业，但长在可引发敌方的异常状态。自身防御力较低，尽量不要让敌人贴身。

►深渊射击，附带中毒和麻痹效果，虽然不是主力输出手段，但能够长时间让敌人处于异常状态，蚕食其血量并为己方创造攻击机会。

▲►箭雨，向高空射出箭矢后降落陨石雨，适合在己方肉盾拉到敌人仇恨后使用。



圣骑士

防御力很高的肉盾，物理与魔法攻击均相当优秀，缺点是机动性较差，适合在前排替同伴吸引火力。

▼旋转刃，高速回转的剑技，在被敌人包围时使用有着绝大的威力。

▲防御罩，在执行防御指令时能抵消敌方伤害，是肉盾不可或缺的技能。

▲障壁，攻击命中敌方的同时展开防御墙，抵消对方的物理攻击。

忍者

►使用忍刀作为主要武器的职业，速度和回避能力均很强，虽然不像圣骑士那样抗打，但同样可以在拉到敌方仇恨后利用敏捷的身法躲开，某种意义上是回避系肉盾。

拥有超人的敏捷度和回避力，是一个能将敌人玩弄于股掌的职业。攻击技能中有许多都能强化自身状态，单兵能力非常强。

▲樱花，物理系技能，附加额外的光属性伤害。

▲冥想，技能发动后能令自己的普通攻击触发暴击，效果时间虽短，但在快速清兵时有奇效。

时魔道士

擅长辅助魔法的后方辅助，拥有操控时间的魔法“ヘイスト”和“スロウ”，也能使用高威力的“グラビデ”和“メテオ”。

▲◀重力魔法，可吸入周围的敌人。虽然攻击力不高，但可以将敌人集中到一处围歼。









◄能够降低敌方行动速度的缓速魔法，魔法的咏唱时间会以进度槽表示。

►人间蒸发，消失后令敌人无法锁定自己，过一段时间后失效。虽然是非常好的保命和接近技能，不过这毕竟是个团队游戏，需要谨慎地选好时间后使用。







召唤兽



支配冷气的召唤兽，从《FF Ⅲ》第一次登场后活跃至今，她的绝对零度冷气是探索者们需要面对的一大难关。希瓦的最大特征是身体周围永久存在的冷气场，我方一旦靠近就会被冻僵，近战职业在面对她时会相当难受。





▲►希瓦的攻击招式非常多样，既有近战的“吹雪”，也有从地面长出冰棘的“冻结世界”，绝对零度必杀技“钻石尘埃”当然也健在。





◄拉姆是雷击专家，除了天雷这种最基本的雷击方式外，也能将雷击从自身向周围扩散。



►拉姆代表性的制裁之雷，雷击在大范围内从天而降。



使用雷击的召唤兽，同样于《FF Ⅲ》初次登场。在系列大多数作品中均以老人的姿态登场，不过本作中则呈现为黑豹形态。拉姆的攻击同样非常多样，在地面流窜的雷击就分为直线型和蜿蜒型两种，近距离可用法杖击退玩家，还能通过瞬间传送来戏弄探索者们。

芬尼尔



◀芬尼尔的爪子、咆哮和飞扑都是野兽特征的攻击方式，它也会把探索者们吸进自己身体，造成 HP 和 AP 的双重伤害。

巨狼形态的灵活型召唤兽，能够使用水系和冰系魔法，但主要攻击方式依然是近战。它用锐利的爪子撕裂敌人，加之行动极为敏捷，令对方完全没有喘息的机会。芬尼尔的行动很难预测，一旦把握到其位置，就一定要把握机会对其造成伤害。



▲所有召唤兽在受到一定程度的攻击后均会进入愤怒状态，芬尼尔愤怒后会进一步提高行动速度，攻击也更加狂野。通过身体的颜色变化，可轻易分辨其是否处于愤怒之中。



◀招牌技能“百万之光”。

►巴哈姆特的吐息即可造成冻结，也能造成火伤，相当不好对付。

巴哈姆特



全系列的最强龙王，全系列惟一从初代开始就一直登场的召唤兽。它会喷吐多种属性的吐息，从高空向玩家俯冲攻击，有力的尾巴也会发动扫击，玩家一旦大意失误，就有可能遭到团灭的厄运。由于要面临空中战的考验，推荐玩家使用远程职业与之交战。

特色战斗系统

共鸣

多人游戏下的小队连携

组队游戏时的第一要素是同伴之间的连携，这次先介绍提高连携作用的要素之一“共鸣”。普通攻击是无论如何都不能触发共鸣的，探索者们需要以技能呼应。技能对敌我双方使用均可，一旦成功共鸣，屏幕左上角的水晶标记便会出现数字，代表连携已经成功。随着共鸣的持续，对敌人造成的伤害值会逐渐提升，回复魔法的回血量也会提高。然而如果技能之间没有衔接好，也会导致数值缓慢下降，从而中断连携。

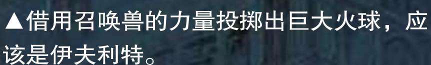






幻化

击破召唤兽以后，探索者们可获得它们的力量，在战斗中幻化使用。每场战斗中的幻化次数是受到限制的，屏幕左上角的共鸣标记下方有一条弯槽，需要将该槽积蓄至最大方可发动幻化，不同召唤兽的幻化必杀技在威力上有所差别。

▲借用召唤兽的力量投掷出巨大火球，应该是伊夫利特。





▲希瓦和拉姆的幻化必杀技。

《最终幻想》历代经典角色登场！

除了召唤兽以外，我们还看到了诸多历代主人公的身影，他们和召唤兽一样可成为玩家的幻化对象，获得条件是不是也和召唤兽一样，需要先行击败他们呢？

蒂娜

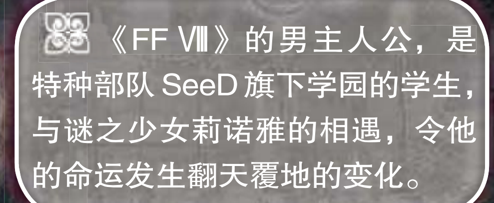


《FF Ⅵ》女主人公，拥有与生俱来的魔导力量。幼年时期曾被帝国利用，做了一些坏事，被同伴们拯救后从洗脑的梦魇中解放出来，避免了世界的灭亡。

闪电

《FF XⅢ》主人公，原从属于圣府军的军人，为了救出自己的妹妹而被卷入事关整个人类存亡的宿命之战。

史考尔



《FF Ⅷ》的男主人公，是特种部队SeeD旗下学园的学生，与谜之少女莉诺雅的相遇，令他的命运发生翻天覆地的变化。

克劳德



《FF Ⅶ》的男主人公，以巨剑为武器，是拯救世界于危难的年轻战士。



跨越原作框架 梦幻战斗开幕！



文 白菜 美编 咕噜

PSV	格斗・2D		FTG
电击文库 战斗巅峰			
电击文库 FIGHTING CLIMAX			
SEGA	日版	预定2014年11月13日	
1～2人	6664日元	对应周边未定	

随着近年来轻小说作品越来越多地动画化，关注这一文学体裁的读者也是越来越多。“电击文库”无疑是这一领域之中的佼佼者，其旗下优秀作品层出不穷。时值“电击文库”创刊20周年，在“电击文库 vs SEGA”的纪念计划中开发而成的2D对战格斗作品《电击文库 战斗巅峰》于2014年3月18日在街机上稼动，之后亦确定移植至PS3和PSV平台上。如今发售日临近，让我们来一起了解下这款作品的魅力。

于“电击文库”轻小说中登场的角色们齐聚一堂，展开梦幻般的战斗！街机平台上大受好评的2D对战格斗游戏，终于也要来到PS3和PSV平台。家用机、掌机平台上的各种独占新模式和自定义系统，势必让喜欢这些作品的玩家享受到前所未有的满足感。



以电击文库作品的人气角色掀起战斗的波澜！





▲可操作角色与对战中可唤出的援护角色组成2人小队参加战斗。享受只属于本作的梦幻战斗吧。

操作角色

夏娜 《灼眼的夏娜》

原作：高桥弥七郎

人称“炎发灼眼的杀手”、披着红莲般长发的少女。以讨伐吞噬人类的“红世之徒”为使命。



里见莲太郎 《漆黑的子弹》

原作：神崎紫电

“天童民间警备会社”所属的民警。与搭档一起跟寄生生物原肠动物战斗。



姬柊雪菜 《噬血狂袭》



原作：三云岳斗

为监视“第四真祖”而由狮子王机关派遣而来的见习“剑巫”。使用灵枪“雪霞狼”战斗。

亚丝娜 《刀剑神域》



原作：川原砾

“血盟骑士团”公会副团长。拥有高超的细剑突刺剑技，被敬称为“闪光”。

御坂美琴 《魔法禁书目录》



原作：镰池和马

在常盘台中学上学的少女。拥有“超电磁炮”的外号，是强力的电击能力者。



简单操作即可实现的激烈战斗!



▶任谁都能通过简单的操作体验到激烈的攻防。变强的诀窍就在于对角色的爱!

本作搭载了时下流行的连打按键即可自动完成特定连段的“快捷连携”系统。即使是对战格斗类游戏的初学者，也能很快享受到充满爽快感的战斗。再现原作中的经典必杀技，帅气地战斗吧!

原创家用模式全面搭载!

由电击文库全明星上演的梦幻之战，在家用机和掌机上再度进化!追加的大量原创模式，让角色和作品的魅力进一步散发出来。

梦幻对决中交织新的浪漫!



◀特色鲜明的角色们聚集在同一个世界。这是在其他地方所看不到的对话场景，说不定会出现意外的劲爆发言哦?

不同作品的角色们展开交流!

家用版和掌机版搭载了享受全新对话剧情和战斗的“梦幻对决”模式。将特定的角色配对的话，就会看到特殊的交流和战斗演出哦。全明星大乱斗的感觉就是这样酷炫!



逢坂大河

《龙与虎》

原作：竹宫悠由子

因为性格凶暴，被畏称为“掌中老虎”的少女。实际上是个爱哭鬼，还比较冒失。



高坂桐乃

《我的妹妹哪有这么可爱》

原作：伏见司

运动万能、成绩优秀的初中2年生。拥有喜欢“妹系”H游戏这一特殊的嗜好。



司波深雪

《魔法科高校的劣等生》

原作：佐岛勤

以首席成绩考入魔法科高校的精英，擅长冷却魔法。惟一的缺点是“重度兄控”。



平和岛静雄

《无头骑士异闻录》

原作：成田良悟

池袋的专职催款人。非常讨厌扭曲或蛮不讲理的事，生气的时候被称为“池袋最强的男人”。



黑雪姬

《加速世界》

原作：川原砾

梅乡中学学生会副会长。因其美貌被尊称为“黑雪姬”。



凑智花

《萝球社》

原作：苍山サグ

因某些缘由转学至慧心学园的篮球社王牌。母亲是日本舞、父亲是茶道的老师。



桐人

《刀剑神域》

原作：川原砾

在网络游戏《刀剑神域》中被称为最强的黑色剑士。以二刀流进行战斗。

以点数交换特典！

通过战斗获得的点数能够用来开放角色的颜色、插画和音声等特典内容。还有游戏中并未实际使用的音声哦。



获得插画！

▲游戏中出现的各种插画，用点数交换后随时随地都能阅览。

更换喜欢的颜色

◀用点数还可以开放角色的颜色。展现出自己的个性吧。

线上对战挑战宿敌吧！

提高技术！

练习连段的“训练模式”和竞争高分的“挑战模式”等丰富多彩的模式均有搭载。练好自己的本事，在“网络模式”下线上挑战其他玩家吧。网络模式中分为可以与实力相近的玩家随机对战的“等级配对”，以及创建房间自由对战的“玩家配对”两个模式。



▲训练模式可以详细设定对手的行动，针对特定方向进行练习。



▲可以选择两个模式下的线上对战。与全世界的宿敌们战斗吧！

紧急参战！

《战场的女武神》角色追加！

继 SEGA 自家来自《VR 战士》的结城晶和陈佩在本作中以 BOSS 角色客串并转正登场之后，家用机版和掌机版发售之前又震撼追加了大量新角色，其中竟然包括来自《战场的女武神》的塞尔贝莉亚和艾丽西亚。至今可操作角色已达 14 名，相信日后除了电击文库的角色外，SEGA 自家的角色也会逐渐登场。



《战场的女武神》

帝国军加利亚方面侵攻部队所属上校。皇太子马克西米利安直属部下，对其抱有绝对的忠诚。有着古代瓦尔基里人的血统。





操作角色 塞尔贝莉亚



援护角色 艾丽西亚

《战场的女武神》
加利亚公国义勇军第七小队侦察兵。充满正义感并热心照顾他人。同样是瓦尔基里人的后裔。

其他全新援护角色

▲最后之作也会登场。对她出手的话可是会遭到黑翼一方通行的痛击哦？

一方通行

《魔法禁书目录》
原作：镰池和马
学园都市七名LV5能力者中排名第一位，拥有操作任何运动能量的矢量能力。本名不明。

折原临也

《无头骑士异闻录》
原作：成田良悟住在新宿的情报贩子，能力出众但人性缺失，兴趣是以情报诱导他人的行动。

朵库萝

《扑杀天使朵库萝》
原作：おかゆまさき
从未来穿越回来的天使，持有武器扑杀狼牙棒“伊斯卡利伯”。是个冒失鬼。

▲以愉悦的表情踩踏着对手。蔑视他人的态度一览无余。

►残忍的扑杀攻击甚至会卷入己方角色！之后应该会以魔法之力进行回复吧……



在新世界里战个痛快！



3DS	ACT	动作
海贼王 超级顶上战争X		
ワンピース 超グランドバトル！X		
BNGI	日版	预定2014年11月13日

本作是NDS平台的“《海贼王 巨人之战》系列”转战3DS后的首部作品，作为一款乱斗型ACT，玩家可操纵《海贼王》作品中的众多角色进行冒险，可最多4人同场竞技，玩家需利用场景中的道具和地形来与敌人展开殊死搏斗，并夺取最终的胜利。本作中登场角色超过85名，除原有、已登场过的经典角色外，新篇章中的罗、多弗朗明哥、藤虎、巴吉斯等人也会相继登场，对战场地方面则收录到了漫画最新的角斗场，定能让玩家体验到不亚于原作的魅力。

游戏的上手难度并不高，普通攻击配合十字键、跳跃、冲刺等按键就能轻松打出华丽的组合技。除此之外，还有更加华丽的必杀技和合体技，以及有更高实用度的同伴配合技巧，让喜欢炫酷战斗的画面党和看中操作的技巧派都能乐在其中。游戏的场景要素非常多，除了层出不穷的道具外，还有各种威力强大的武器和骑乘物，即便是操作稍差的玩家在强力道具的辅助下也能意外地杀出一片天，使用远程攻击类道具玩“猥琐流”也不失为一个好方法，这种不定因素也是大乱斗类型作品的魅力之一。

除了单机游戏中可以在丰富的对战模式里与AI厮杀外，本作还对应线下与线上两种联机模式，玩家可以跟同伴方便地进行联机对战，决定谁才是新世界最强！

（文：阿鲁）



▲▼在混乱的战场上求生存。



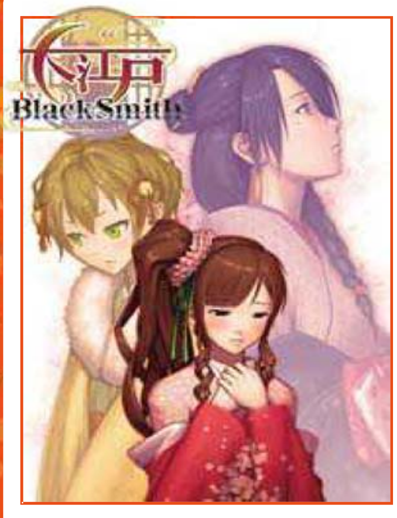
▲坐骑 Get！ 之后便是一路横冲直撞了。





◀仇人见面，分外眼红。

金钱、女人……充斥着欲望的大江户



PSV | SLG | 模拟·经营

大江户锻造师

大江户BlackSmith

日本一Software | 日版 | 预定2014年11月27日

本作的剧情设置在江户时代，身为锻造师的主人公“创司”因患不治之症寿命仅余1年，但他还是如同飞蛾扑火般地前往了不夜城“丹屡夜”，在这座游乐都市开起一间小小的工房……

在游戏中玩家作为刀匠基本没有战斗力，需雇佣保镖方可前往迷宫展开冒险，收集各种素材用于打造武器或装饰品。打造出的装备性能越好，所能卖得的金钱也越多，此外还能通过完成居民的委托获取报酬、或是去赌场一掷千金。赚得金钱后便能前往“娘郭”与姑娘们展开近距离交流，具体分为前戏和后戏两部分，结合触摸操作的福利系统在PSV平台上早已司空见惯，玩家们也应该心知肚明了。清花、朝香、夕雾三位女主角华美的外表下都暗藏着各自的悲惨故事，行将就木的主角能否解开她们的心结，在物欲横流的不夜城谱写出真正的恋曲呢?

（文：苍穹）



▲在迷宫中探索时会遇到强力的BOSS级怪物，此时就看保镖们的实力了。



▲强化武器的过程是一个迷你游戏，评价越高、强化效果就越好。



▲有钱就可以去“娘郭”挥霍，选择一位妹子后便是福利时间。

背负巨额债务的小学生归来!



3DS | RPG | 角色扮演

英雄银行2

ヒーローバンク2

SEGA | 日版 | 预定2014年11月27日

《英雄银行》剧情完结的数个月之后，“七服神”在胜堀町出现了。这个用实力压制了日本全国各地的神秘集团，让主人公豪胜快斗束手无策，而好伙伴天野流也被卷入战斗中自此失去联系。这时，日本总理大臣突然出现在快斗面前，希望他能够将日本从七服神手中解救出来。因为接受了政府资助而背负上一兆债务的豪胜快斗，和政府派遣的特工及神秘生物一同踏上了全国之旅。

在上辑的“试玩报告”中也提到过，本作新增了双人战，会有长期操纵同一名角色而耐力不足以及召唤同伴出来挡刀的新要素。本作的另一大卖点是场景数目的增加，故事不再局限于前作的胜堀町之内，玩家能前往日本各地，与不同的斗商碰面，并擦出更激烈的火花。游戏的初回特典会附赠梨之妖精“船梨精”的英雄装，喜欢这个疯疯癫癫的吉祥物的玩家，赶紧入手本作，到游戏中体验梨汁喷射吧!

（文：虫无兮）



▲神秘生物“猪蓄金”是政府派来监督主人公有没有好好还钱的监督官。



▲游戏中貌似还存在双人攻击的要素。



▲船梨精的招式充满了个性，威力什么的反而是其次了。

只有四日的圣杯战争，开幕！



PSV | AVG | 文字冒险

Fate/hollow ataraxia

フェイト/ホロウアタラクシア

角川Games | 日版 | 预定2014年11月27日

自从“《Fate》系列”动画化以来，型月的作品在一般向ACG圈子中就拥有了极高的知名度。本作原本是2005年于PC平台上发售的《Fate/stay night》的FAN DISC，此次如同前作一般登陆PSV平台，同时还是第一次全程语音化，在型月FANS的眼中一直保持着极高的关注度。

本作讲述的是《Fate/stay night》之后半年的故事。由于前作女主人公之一远坂凛进行第二魔法实验失败，导致冬木市变成了无数可能性汇集之地，而本应消失的从者们也再次出现。没有了战斗的理由，大家都过着平稳而幸福的生活。然而在这安稳的生活背后，另一个圣杯战争正在悄悄展开，而那是只会持续四天的、不断轮回的圣杯战争……游戏中新增了卡莲和巴泽特两名重要角色，她们身上有着这次事件的关键因素。PSV版除了继承PC版的本篇和迷你小游戏外，还新增了名为《胶囊从者》的全新塔防小游戏。玩家将扮演小学生“士郎”和“凛”，从胶囊中召唤出各种既视感强烈的迷你从者，来从坏人手中保护冬木市的和平。

（文：白菜）



▲动画依然由高精度的 ufotable 来负责制作。给跪。



▲前作中搏命厮杀的三大从者，如今其乐融融地以家居服齐聚一堂。



▲《胶囊从者》的战斗画面，似乎挺好玩的。各种迷你从者也是一大看点。

童年的经典角色大集合！



3DS | ETC | 其他

藤子·F·不二雄角色大集合 科幻喧闹聚会

藤子·F·不二雄キャラクターズ 大集合 SFドタバタパーティー

BNGI | 日版 | 预定2014年11月20日

本作是一款为纪念漫画家藤子·F·不二雄老师诞生80周年，从而动员了其笔下的哆啦A梦、小超人帕门和叮当猫等60多名人气角色登场的纪念作品。在游戏中玩家需要操控骰子让角色踏上冒险，并通过召集同伴、触发各类剧情事件、与对手进行战斗和获得各种各样的道具等方式推动冒险的进程。其中不少剧情事件都来自于漫画中的经典场景，想必这款游戏届时也会勾起不少玩家的儿时回忆。本作中还有锻炼玩家反应能力、音乐节奏感、估测能力等形式丰富的益智休闲类迷你游戏，比如在听胖虎演唱会时，玩家需要避开四周恐怖的音符免受胖虎的“魔音”伤害；3分钟泡面游戏则需要玩家自己估计泡面的准确时间，过早或过晚打开泡面的盖子都算失败等等。并且由于大多数迷你游戏都以多人联机为卖点，因此本作也是一款可与小伙伴同乐的游戏作品。

（文：库玛）



▲ 1 对 1 的空气炮对决比拼的是玩家的反应速度。



▲看过《哆啦 A 梦》的玩家想必都对胖虎的歌声记忆犹新……



▲在翻牌游戏中锻炼一下自己的“透视能力”吧！

让十天集训开花结果！



PSV　AVG　文字冒险

花舞少女 夜来舞部舞台秀

ハナヤマタ よさこい LIVE!

BNGI　日版　预定2014年11月13日

本作是动画《花舞少女》的游戏化作品，夜来舞部的少女们将在10天后迎来学校的文化节，她们要刻苦训练，届时在全校瞩目的舞台上披露自己的歌喉和鸣子舞。游戏分为AVG和MUG两个部分，AVG部分时玩家可以从夜来舞部的五名成员中任选其一，以各自的视点展开剧情。面对学校内发生的麻烦事和聊天做出自己的选择，进而影响其他角色的故事发展。MUG部分则是每天放学后在屋顶上练习舞台演出，伴随各式曲目有节奏地按键，让响板的声音与曲目节奏完美相合。剧情中出现的事件CG图全部原创，除了以文化节为目标的夜来舞部活动以外，还有仅在本作中收录的学校合宿和泳池事件。MUG部分收录了由MONACA作曲团谱写的原创角色歌，以及原作动画中的经典曲目，体验少女们特有的民俗演出。

（文：胧月）



▲课堂上的对话事件，采用了当下已经很流行的多视角互相干涉的剧情推进系统。



▲音乐小游戏，随着节奏正确输入按键。



▲校服外罩一件和服的少女，手持油纸伞和鸣子的排练模样憨态可掬。

突破命运，在黑暗之中寻找光明吧！



PSV　AVG　文字冒险

M3 其为黑钢 将死之人的任务

M3～ソノ黑キ钢～///MISSION MEMENTO MORI

BNGI　日版　预定2014年11月20日

本作是以今年4月放映的动画《M3 其为黑钢》为题材的文字冒险游戏。为了调查突然在东京出现的侵蚀人类精神的黑暗——无明领域，8位少年少女被召集起来组成了调查队，就在这里展开了各自的新故事，他们能在这扭曲黑暗的“无明”之中找到光明吗？

在游戏中玩家要分别操作“无明领域”调查队的8名角色，以不同的角度进行着各自的故事。本作强调以“视角”为中心，不但要以玩家操作角色的角度去进行对话，而且部分谈话中也要从对方的角度来考虑接下来自己要说的话。在故事章节开始前，玩家要选择一名角色去进入故事，玩家的一举一动都会影响着故事的进展方向，由于有8个人可以使用，也就导致了游戏的分支非常多，所以结局也会有不少，如何才能够达到玩家所期待的结局，这是本作的一大看点。

（文：乌冬）



▲游戏最初的剧情完全还原了TV版第一集，熟悉TV版的玩家完全不会感到陌生。



▲在章节开始时要选择操作的角色，以该角色的角度去和其他人对话。



▲有时要配合对方说话时的心情来作回应，不同的选择会对故事的走向有所影响。

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

收罗近期精品三线游戏

大家都说《智龙迷城》是个大坑，不过最近《智龙迷城》与《怪物猎人4 G》一起搞了个新的课金活动，于是小C还是果断入坑，结果钱包损失惨重啊。抽到心仪的卡之后却觉得一阵莫名失落，感觉也没想象中那么强大，大家还是要捂紧自己的钱包啊。

游戏一品轩



推荐给 动作游戏爱好者·原动画的粉丝

3DS	忍者神龟	
Teenage Mutant Ninja Turtles		
Activision	ACT	美版

《忍者神龟》相信是不少人小时候的美好回忆，而在本作中玩家要扮演这些出身下水道的英雄，抵抗城市中的邪恶势力。游戏采用了斜45度的视角，场景整体偏暗，对话时的动态立绘制作得非常精细。游戏时可随时切换四位神龟，它们各自的武器对敌人有着不同的效果，比如棍子的打击速度慢，但是范围较广，适合对付那种爱扎堆的敌人。打倒敌人后有机会获得能量对神龟进行升级，而调整道具、装备则需要在下水道基地里才能进行。此外，如果玩家觉得主线不能满足自己，还可以尝试一下游戏中的挑战模式，里面有着丰富的任务等待你去完成。本作较为忠实地还原了动画中神龟们惩奸除恶的热血风格，但较慢的节奏可能会让一些玩家觉得没有耐心，《忍者神龟》的粉丝们值得一试。



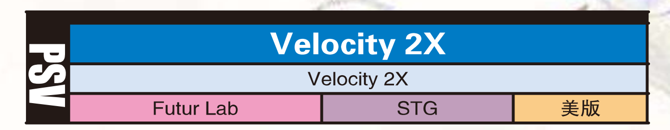
推荐给 喜欢萌妹子的玩家·音乐游戏爱好者

PSV	Love Live！ 学园偶像天堂	
ラブライブ！ School idol paradise		
角川Games	MUG	日版



自从“《初音》系列”在游戏世界打开一片市场后，一大波萌系路线的音乐游戏接踵而至。本作的画面非常精细，更难得的是妹子们不仅颜艺好，跳舞的动作也自然、生动。游戏的玩法是常见的根据特定符号在屏幕上进行触摸，玩家需要根据爱心、星星的引导完成点击、划线等一系列连续的操作，而屏幕中的妹子也会随着节奏与你一起舞蹈。系统会在每次玩家完成游戏后给出评价，随着游戏的进行会解锁越来越多的服装，玩家可以把自己喜爱的妹子打扮得萌萌哒。本作无论音乐还是画面素质都较高，不过这款游戏被分为了三个版本来贩卖，而每个版本收录的歌曲较少，要想体验到全部曲目，钱包必须大出血。

推荐给 喜欢快节奏游戏的玩家·动作游戏爱好者





本作是一款把飞行射击与横版过关要素进行结合、画面充满科幻风格的作品。游戏主要分为室内和室外两部分，在太空中玩家要控制飞船发射子弹并在复杂的空间中躲避障碍，而在太空中分布着一些要塞，当玩家的飞机进入后会切换为主角进入室内的画面，此时需要控制帅气的主角拿着激光枪一边滑行一边射击，强烈的速度感和酷炫的爆炸效果给人带来很强的视觉冲击。虽说本作玩起来很爽，但对操作的要求并不低，到了中后期留给飞机和主角移动的空间会越来越小，玩家必须分毫不差地完成操作才能保持高速流畅的节奏。本作不仅爽快，也有着一定的耐玩度，喜爱动作游戏的玩家值得一试。

推荐给 喜欢挑战高难度的玩家·特技赛车游戏爱好者

PSV	火箭飞车		
	Jet Car Stunts		
	Grip Games	RAC	美版

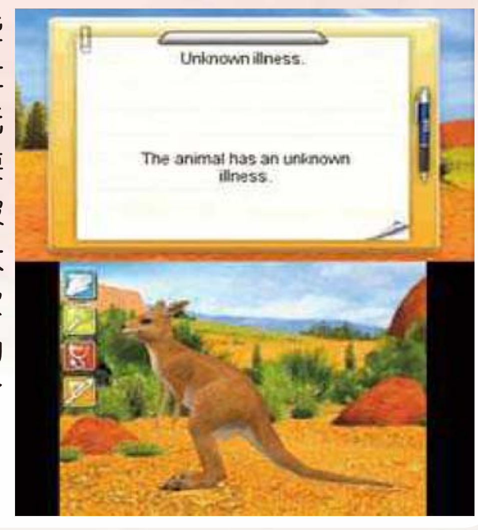
本作是一款充满想象力的赛车特技类游戏，玩家不再是在死板的赛道上驾驶，而是要在空中跑道飞驰。游戏的画面特色鲜明，赛道和相关元素看起来像是抽象的积木，再加上明媚的光线和蓝天白云，让人心情舒畅。游戏中的车辆操作手感与真实车辆有所区别，可能需要花一段时间去熟悉。车辆在转弯的时候非常容易甩尾过度，下坠时会不自觉地翻跟头，并且赛道的边缘没有防护栏，所以误操作机率较高。不过等操作上手后，就可以挑战长距离飞跃、空中的圆环、浮动平台、螺旋跑道等各种奇特的任务。本作并没有太多的规则限制，玩家可以按照自己的方式来进行游戏，喜欢特技赛车游戏的玩家值得一试。



推荐给 热爱动物的玩家·对医护感兴趣的玩家

3DS	内陆宠物救援3D		
	Outback Pet Rescue 3D		
	Treva	SLG	欧版

本作是一款以救援动物为主题的育成类游戏，玩家作为一个医护人员要深入到野外帮助那些受伤的动物。本作以3D画面逼真地表现各种动物，不过动物与场景并不太融合。在游戏的场景中进行探索，玩家会发现袋鼠、考拉、大象等受伤的野生动物，玩家要通过触摸屏来治疗它们的伤口，与此同时还会有一些被遗弃的幼年动物需要救援，玩家也要担负起把它们养大的责任。每完成一个任务都会获得一定的资金，而玩家可以用这些钱来扩大救援站的规模，收容更多可怜的动物。总的来说，本作把3DS的触摸屏与玩法充分地结合了起来，互动感很强，但相比同类游戏并没有太大突破。



文 乌冬 & 库玛 & 绿豆饼 美编 咕噜

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

3DS	动作·狩猎	ACT
怪物猎人 4 G		
モンスタ－ハンタ－4G		
Capcom	日版	2014年10月11日
1～4人	6264日元	对应扩张右滑杆/邂逅通信

时隔一年，狩猎再次解禁！作为包含前作的资料篇，本作不仅有新怪、前作怪物的亚种和系列前作的老怪接连登场，新据点东多尔玛、新道具抗龙石等新要素也让游戏的内容丰富了不少，再加上联机功能的细节改善也使得共斗变得更为惬意。面对村上位、G级集会所和G级探索等更高难度的任务，诸位猎人们还等什么呢？立刻和小伙伴们一起熊熊燃烧热血的狩猎之魂吧！

系统篇

存档继承指南

第一次玩游戏的玩家会从前作《怪物猎人4》（后文简称《MH4》）的内容开始游戏，有前作存档的玩家则可以直接继承前作的存档进行游戏。以下为可继承和不可继承的存档内容一览。

可继承要素

- 角色 ※1
- 主随从猫（メインオトモ）※1
- 游戏进程（包括任务完成状态）
- 道具
- 武器、防具、装饰品（包括发掘装备和随从猫的装备）※2
- 护石
- 金钱
- 旅团点数（旅団ポイント）
- 设施的升级状态
- 到访猎人（ふらっとハンタ－）
- 随从猫同伴
- 公会卡片（ギルドカ－ド）的部分内容 ※3
- 好友列表
- 拼图菜单（パネルカスタマイズ）的设置
- 下载内容 ※4



Tips 被怪物打倒后不进行任何操作的话，猎人就可以在地上维持短时间的躺倒状态，避开怪物的攻击。

不可继承要素

●邮差的受信 BOX 中储存的任务、随从猫和公会卡片
●公会卡片第三页的“猎人生活日记”
●斗技大会的记录
●前作的总游戏时间
●公会卡片的装备登录
●定型文的内容
●所有的公会任务（ギルドクエスト）、下载任务（イベントクエスト）、挑战任务（チャレンジクエスト）
●扩张右滑杆的设定
●屏蔽列表
●调合列表被改变的排列顺序
●随从猫探险队（モンニャン队）的委托状况

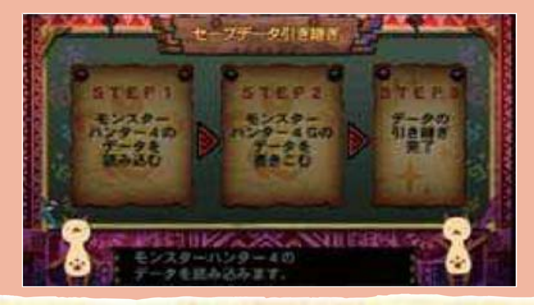
※1 除名字外，继承存档后玩家可对角色的外形、声音等进行变更。
※2 用真铠玉强化的防具会复原到被强化前的状态，强化所使用的金钱也会全部复原。
※3 除装备登录、前作总游戏时间、猎人生活日记和斗技大会记录以外的公会卡片内容。
※4 除下载任务和挑战任务以外的下载内容。

继承步骤

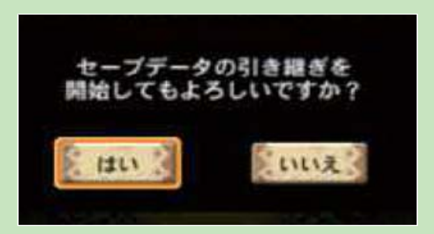
①启动《怪物猎人4G》（后文简称《MH4G》），在菜单中选择最下方的“DATA CONVERT”。



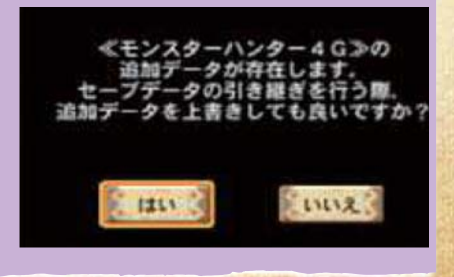
②上屏画面显示存档继承的流程图和不可继承要素的说明，一直按 A 键确认即可。



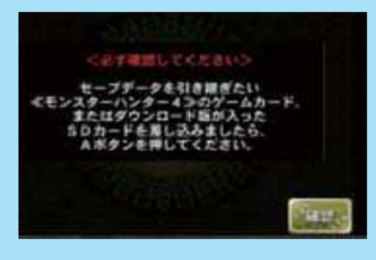
③当画面上显示询问玩家是否开始继承存档时选择“はい”。



④询问玩家是否愿意在存档中追加《MH4G》的内容，同样选“はい”。



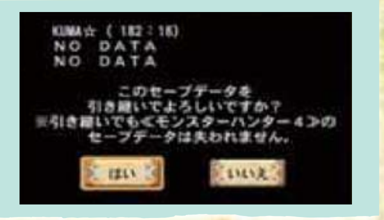
⑤出现此画面后，热拔出《MH4G》的卡带，插入带有《MH4》存档的卡带（下载版插入 SD 卡）。



⑥出现此画面后，热拔出《MH4》的卡带或有《MH4》的 SD 卡，重新插入《MH4G》的卡带或内含《MH4G》的 SD 卡。



⑦选“はい”，画面上会显示成功继承的内容。



⑧选“はい”，游戏会再启动。



⑨在主菜单中选“CONTINUE”就可以接着《MH4》的进度继续游戏。进入游戏后能够更改一次角色和主随从猫的外观，变更完成后选“はい”即可开始游戏。



怪物猎人4G

Tips 每完成一次探索任务，稀少生态环境的等级就会上升，上升五次后就会大幅提升双怪或秘宝区的出现几率。

据点

在据点有各种各样的设施供猎人使用，利用据点的店铺可以买卖道具、制作装备、食用猫饭等等，与受付娘对话则可接受村任务，利用集会所可以与其他玩家联机进行游戏。各个据点还有其独有的设施，以下为据点使用的详细介绍。

据点操作

按键	操作
左滑杆	移动
十字键	选择选项或对话的人物
A	对话 / 确定 / 移动 / 利用设施
B	取消
R	配合滑杆同时使用进行奔跑
Start	开启 / 关闭菜单



据点画面

上画面

当 NPC 的头上出现黄色对话框时，与其对话可获取关于任务或者剧情的重要信息，有时也可解锁额外的任务。

下画面





❶猎人搜索（ハンタ－サ－チ）：处于线下状态时，点击可搜索附近正在玩《MH4G》的玩家。
❷菜单（メニュ－）：打开菜单。
❸公会卡片：点选后可确认自己的公会卡片，选择“编集する”可更改称号、自我介绍（自己紹介）、动作（ポ－ズ表示）和背景。点选装备登录为“登录中”时，公会卡片上会记录玩家和随从猫现在身着装备的信息。
❹动作（アクション）：让角色做出各种各样的动作。
❺好友（フレンド）：查看好友或屏蔽玩家列表、在线上时还可进行好友登录申请和屏蔽其他玩家。选择“受信拒否设定”则可以进行具体的设定。
❻据点迷你地图：左上为区域的名称，点击地图的设施标记后下方会显示具体的设施名称。
❼现在的通信状态：显示玩家目前处于的通信状态。一般分为线下和线上，线下是指玩家离线进行单人游戏，线上则可通过本地通信（ロ－カル通信）和网络通信（インタ－ネット通信）与其他玩家进行联机。
❽到访猎人（ふらっとハンタ－）：查看到访猎人委托任务的完成情况。

❾世界地图（ワ－ルドマップ）：选择村落图腾的图标可前往其他据点，选择怪物头像的图标可进行探索任务。选择最上方的“一人游戏 / 多人游戏（ひとりで遊ぶ / みんなで遊ぶ）”可切换通信状态。
❿玩家一览（プレイヤ－一览）：在线上时可确认其他玩家的信息。
⓫聊天（チャット）：在线上时点击“键盘（キ－ボ－ド）”可自由编集定型文，如果玩家在使用其他设施，不能马上接收信息的话，聊天菜单栏中会出现黄色的对话框提醒玩家接收信息。
⓬据点地图（据点マップ）：点选后可切换到据点的迷你地图。

▶世界地图画面。除了可自由前往已解锁的据点外，玩家还可在此切换单人和多人联机的游戏模式。



Tips 使用将道具交给其他玩家后直接读档的方法可刷回复药、强走药等消耗类道具。

据点设施

由于自宅、任务柜台、猫厨房、加工屋等主要据点设施都会随着旅团的移动而移动，因此这些据点的使用方法均不在后文重复，此后的据点只介绍该据点独有的设施。

巴尔巴雷（バルバレ）

巴尔巴雷是一处以集会所为中心，然后由数量众多的大篷车所汇聚而成的特殊据点，也是本作中猎人最初拜访的据点。由于巴尔巴雷是情报、人才和物品的集中地，因此在猎人的世界中有着“如果想要找寻什么就来巴尔巴雷”的说法。



各设施的位置



自宅

猎人居住的地方。调查房间中的床可存档休息，查看床附近的记事板可以管理随从猫。调查道具箱可更换道具和装备等。与提供房间服务的艾鲁猫对话可进行 DLC 下载、鉴赏剧情动画，并可直接让随从猫探险队出发进行探险。房间中还有“《MH》系列”中的吉祥物小猪，在树海探险解锁了新的小猪服装后可给小猪换装。



以下为自宅的功能一览，随从猫信息板（オトモボ－ド）的使用方法请参照后文的“随从猫”部分。

主菜单	子菜单		功能
道具箱（アイテムBOX）	放入道具（アイテムをしまう）		将随身携带的道具放入道具箱，按 Y 键可选择放入物品的个数，X 键可进行道具的整理
	拿出道具（アイテムを取り出す）		拿出道具箱中的道具。用十字键可选取道具，点 A 键确定后选择放入道具袋的位置，用十字键可选择取出个数
	登录道具套装（アイテムのマイセット）	所持道具套装（マイセット所持）	选择设定好的道具套装
		登录道具套装（マイセット登录）	将道具袋里的道具登录为固定的道具套装
		移动道具套装（マイセット移动）	移动道具套装的登录位置
		解除道具套装（マイセット解除）	解除已设定好的道具套装
	调合・出售道具（アイテムの调合・卖却）	箱内调合（BOX 内调合）	选择道具箱里的道具进行调合
		列表调合（リストから调合）	根据调合列表进行调合
		替换（入れ替える）	更换箱内道具的位置
		出售道具（アイテムを卖る）	出售箱内的道具
	装备的变更・出售（装备の变更・卖却）	装备选择（装备选择）	变更装备
		护石选择（护石选择）	变更护石，按 R 键可出售护石
		装饰品选择（装饰品选择）	装卸身上的装饰品
		替换	将箱内装备的位置进行移动
		出售装备（装备品を卖る）	出售箱内的装备
	个性装备套装（装备のマイセット）	装备套装（マイセット装备）	变更为已设定的装备套装
		登录装备套装（マイセット登录）	登录装备套装
		移动装备套装（マイセット移动）	移动装备套装的登录位置
		解除装备套装（マイセット解除）	解除套装登录
	整理仪表（身だしなみを整える）	更换内衣（インナ－を着替える）	更换内衣的款式
		更换发型（发型を变える）	更换发型
		更换妆容（メイクを变える）	更换妆容
		更换眼睛颜色（目の色を变える）	更换眼睛颜色
		更换防具的颜色（防具の着彩设定）	更换防具的颜色

Tips 蹲着剥取怪物身上的素材或采集地上的植物时速度会加快。

主菜单	子菜单	功能
床（ベッド）	就寝（ベッドに寝る）	进行游戏存档
房间服务(ルームサービス)	随从猫探险队（モンニャン队）	让随从猫探险队出发探险或收取探险的报酬
	画廊（ギャラリー）	观看游戏中已解锁的剧情动画
	下载内容（ダウンロードコンテンツ）	连接互联网可下载猎人的称号、公会卡片背景和任务
小猪（プーギー）	爱抚（なでる）	抚摸小猪
	抱起（だっこする）	抱起小猪进行移动，可以将其抱出自宅
	换装（着せ替えする）	给小猪换装，小猪的服装可在探索任务中找到
	更改名字（名前を変える）	选择小猪的新名字，玩家也可自己给小猪取名
	表演（ロデオ）	将小猪抱出自宅外，点选“表演”后随从猫和小猪会进行才艺展示

猫美容师（カリスマ猫美容师ネコ）

在猎人的自宅中神出鬼没的猫美容师，完成猫美容师给的任务后可以获得徽章“イカしたアフロ”。以下为解锁徽章的步骤。

●完成村★10任务“クシャルダオラ迎击战”并显示完Staff表后，与“知的なハンター”对话可解锁村★10任务“高难度：乱れ飞ぶ蚀龙虫と刃”。

●完成“高难度：乱れ飞ぶ蚀龙虫と刃”后，再与“知的なハンター”对话，解锁“大轰龙は试练の香り”。

●完成“大轰龙は试练の香り”后在获得G1许可证的情况下与自宅中的猫美容师对话，可解锁村任务“俺のソウルはブロウアップ”。

●完成“俺のソウルはブロウアップ”并解锁G2许可证后，在自宅与猫美容师对话，可解锁村任务“俺のソウルはドスバッド”。

●完成“俺のソウルはドスバッド”并解锁G3许可证后，在自宅与猫美容师对话，可解锁村任务“俺のソウルはオンリーワン”。

●完成上述任务后再与猫美容师对话，可解锁村任务“高难度：ソウルフル☆ゴールド”，完成任务后即可获得徽章。

▶语气嚣张的猫美容师给本作增加了不少笑料。

任务柜台

在眼镜受付娘处可接受村任务，一些关键和紧急的村任务需跟相关NPC对话后才能在受付娘处接到。



▶村任务的受付娘。

加工屋

生产猎人和随从猫装备，并可对猎人的装备进行强化的设施。随着剧情的推进猎人还可在加工屋进行装饰品的生产和更换。生产的猎人防具和装饰品都带有一定的技能点数，技能点数满足一定数值后就可以发动特殊的技能，以下为本作的猎人技能列表。



▲入手了新的素材后别忘了来加工屋制作新的装备和装饰品！

Tips 打倒怪物后点击下屏画面右上方的“Skip”可以跳过动画。

能力上升系

系统	点数	发动技能	效果
攻击	25	攻击力 UP【超】	基本攻击力 +25
	20	攻击力 UP【大】	基本攻击力 +20
	15	攻击力 UP【中】	基本攻击力 +15
	10	攻击力 UP【小】	基本攻击力 +10
	–10	攻击力 DOWN【小】	基本攻击力 –5
	–15	攻击力 DOWN【中】	基本攻击力 –10
	–20	攻击力 DOWN【大】	基本攻击力 –15
防御	25	防御力 UP【超】	基本防御力 1.08 倍 +30(小数点以下舍去)
	20	防御力 UP【大】	基本防御力 1.05 倍 +25(小数点以下舍去)
	15	防御力 UP【中】	基本防御力 1.03 倍 +20(小数点以下舍去)
	10	防御力 UP【小】	基本防御力 1.00 倍 +15(小数点以下舍去)
	–10	防御力 DOWN【小】	基本防御力 –10
	–15	防御力 DOWN【中】	基本防御力 0.95 倍 –10
	–20	防御力 DOWN【大】	基本防御力 0.9 倍 –10
体力	15	体力 +50	初期体力 +50
	10	体力 +20	初期体力 +20
	–10	体力 –10	初期体力 –10
	–15	体力 –30	初期体力 –30
火耐性	15	火耐性【大】	火耐性 +20
	10	火耐性【小】	火耐性 +15
	–10	火耐性弱化	火耐性 –10
水耐性	15	水耐性【大】	水耐性 +20
	10	水耐性【小】	水耐性 +15
	–10	水耐性弱化	水耐性 –10
雷耐性	15	雷耐性【大】	雷耐性 +20
	10	雷耐性【小】	雷耐性 +15
	–10	雷耐性弱化	雷耐性 –10
冰耐性	15	冰耐性【大】	冰耐性 +20
	10	冰耐性【小】	冰耐性 +15
	–10	冰耐性弱化	冰耐性 –10
龙耐性	15	龙耐性【大】	龙耐性 +20
	10	龙耐性【小】	龙耐性 +15
	–10	龙耐性弱化	龙耐性 –10

属性攻击强化系

系统	点数	发动技能	效果
火属性攻击	20	火属性攻击强化 +3	火属性攻击和火炎弹威力 1.15 倍 +90
	15	火属性攻击强化 +2	火属性攻击和火炎弹威力 1.1 倍 +60
	10	火属性攻击强化 +1	火属性攻击和火炎弹威力 1.05 倍 +40
	–10	火属性攻击弱化 –1	火属性攻击和火炎弹威力 0.75 倍
水属性攻击	20	水属性攻击强化 +3	水属性攻击和水冷弹威力 1.15 倍 +90
	15	水属性攻击强化 +2	水属性攻击和水冷弹威力 1.1 倍 +60
	10	水属性攻击强化 +1	水属性攻击和水冷弹威力 1.05 倍 +40
	–10	水属性攻击弱化 –1	水属性攻击和水冷弹威力 0.75 倍
雷属性攻击	20	雷属性攻击强化 +3	雷属性攻击和电击弹威力 1.15 倍 +90
	15	雷属性攻击强化 +2	雷属性攻击和电击弹威力 1.1 倍 +60
	10	雷属性攻击强化 +1	雷属性攻击和电击弹威力 1.05 倍 +40
	–10	雷属性攻击弱化 –1	雷属性攻击和电击弹威力 0.75 倍
冰属性攻击	20	冰属性攻击强化 +3	冰属性攻击和冰结弹威力 1.15 倍 +90
	15	冰属性攻击强化 +2	冰属性攻击和冰结弹威力 1.1 倍 +60
	10	冰属性攻击强化 +1	冰属性攻击和冰结弹威力 1.05 倍 +40
	–10	冰属性攻击弱化 –1	冰属性攻击和冰结弹威力 0.75 倍
龙属性攻击	20	龙属性攻击强化 +3	龙属性攻击和灭龙弹威力 1.15 倍 +90
	15	龙属性攻击强化 +2	龙属性攻击和灭龙弹威力 1.1 倍 +60
	10	龙属性攻击强化 +1	龙属性攻击和灭龙弹威力 1.05 倍 +40
	–10	龙属性攻击弱化 –1	龙属性攻击和灭龙弹威力 0.75 倍
属性攻击	10	属性攻击强化	各属性攻击威力 1.1 倍
	–10	属性攻击弱化	各属性攻击威力 0.9 倍

特殊攻击耐性系

系统	点数	发动技能	效果
毒	10	毒无效	不会陷入中毒状态
	–10	毒倍加	中毒所减少的 HP 增加
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	–10	麻痹倍加	麻痹的时间加长
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	–10	睡眠倍加	睡眠的时间加长
气绝	15	气绝无效	不会陷入晕眩状态
	10	气绝确率半减	1/2 几率不会陷入晕眩状态
	–10	气绝倍加	从晕眩状态恢复过来变得困难
耐泥耐雪	10	泥&雪无效	不会变成雪人状态
对防御 DOWN	10	铁面皮	不会陷入防御力下降状态
属性耐性	10	属性やられ无效	不会陷入属性异常状态
细菌学	15	バイオドクタ–	こやし玉必定会使怪物换区，こやし玉调和成功率和效果上升，不会陷入因臭气异常状态和爆破异常状态，狂龙症发症时间缓和
	10	细菌研究家	こやし玉必定会使怪物换区，こやし玉调和成功率和效果上升，不会陷入因臭气异常状态和爆破异常状态
抗菌	10	抗菌	不会陷入因臭气而无法使用道具和沾上碎龙的黏菌的状态
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷盗
裂伤	10	裂伤无效	不会陷入裂伤状态
	–10	裂伤倍加	裂伤的时间加倍
耐粘	10	粘着无效	蜘蛛网拘束状态和重油拘束状态无效化

Tips 当食用猫饭产生了醉酒效果后，通过迅速从椅子上站起来、与 NPC 对话和打开道具箱等动作可立刻醒酒。

战斗（剑士）系

系统	点数	发动技能	效果
斩れ味	10	业物	斩味消耗速度减半
	–10	なまくら	斩味消耗速度增加
匠	10	斩れ味レベル +1	斩味上升一阶段
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀的时间变短
	–10	砥石使用低速化	磨刀的时间变长
剑术	10	心眼	攻击不会弹刀
	–10	未熟	攻击不弹刀的部分也有 1/3 几率弹刀
拔刀会心	10	拔刀术【技】	拔刀攻击必为会心
拔刀减气	10	拔刀术【力】	切断系武器的拔刀攻击附带减气效果，威力小幅上升

战斗（射手）系

系统	点数	发动技能	效果
速射	10	连发数 +1	轻弩速射时的子弹 +1
装填速度	20	装填速度 +3	弩炮的装填动作大幅加快，弓在切换瓶时自动装填
	15	装填速度 +2	弩炮的装填动作中幅加快，弓在切换瓶时自动装填
	10	装填速度 +1	弩炮的装填动作小幅加快，弓的瓶装填动作加快
	–10	装填速度 –1	弩炮和弓的装填动作小幅变慢
	–15	装填速度 –2	弩炮和弓的装填动作中幅变慢
	–20	装填速度 –3	弩炮和弓的装填动作大幅变慢
反动	20	反动轻减 +3	弩炮射击的后座力大幅减少
	15	反动轻减 +2	弩炮射击的后座力中幅减少
	10	反动轻减 +1	弩炮射击的后座力小幅减少
	–10	反动轻减 –1	弩炮射击的后座力小幅增加
	–15	反动轻减 –2	弩炮射击的后座力中幅增加
	–20	反动轻减 –3	弩炮射击的后座力大幅增加
精密射击	15	ブレ抑制 +2	子弹的偏离无效
	10	ブレ抑制 +1	子弹的偏离幅度减小
	–10	ブレ抑制 –1	子弹的偏离幅度增加
	–15	ブレ抑制 –2	子弹的偏离幅度大幅增加
通常弹强化	10	通常弹・连射矢 UP	弩炮的通常弹、弓的连射矢威力 1.1 倍

系统	点数	发动技能	效果
贯通弹强化	10	贯通弹・贯通矢 UP	弩炮的贯通弹、弓的贯通矢威力 1.1 倍
散弹强化	10	散弹・扩散矢 UP	弩炮的散弹威力 1.2 倍，弓的扩散矢威力 1.3 倍
通常弹追加	10	通常弹全 LV 追加	弩炮可以使用全等级的通常弹
贯通弹追加	15	贯通弹全 LV 追加	弩炮可以使用全等级的贯通弹
	10	贯通弹 LV1 追加	弩炮可以使用 LV1 的贯通弹
散弹追加	15	散弹全 LV 追加	弩炮可以使用全等级的散弹
	10	散弹 LV1 追加	弩炮可以使用 LV1 的散弹
榴弹追加	15	彻甲榴弹全 LV 追加	弩炮可以使用全等级的彻甲榴弹
	10	彻甲榴弹 LV1 追加	弩炮可以使用 LV1 的彻甲榴弹
扩散弹追加	15	扩散弹全 LV 追加	弩炮可以使用全等级的扩散弹
	10	扩散弹 LV1 追加	弩炮可以使用 LV1 的扩散弹
斩裂弹追加	10	斩裂弹追加	弩炮可以使用斩裂弹
爆破弹追加	10	爆破弹追加	弩炮可以使用爆破弹
强击瓶追加	10	强击ビン追加	弓可使用强击瓶
接击瓶追加	10	接击ビン追加	弓可使用接击瓶
毒瓶追加	10	毒ビン追加	弓可使用毒瓶
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	弓可使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	弓可使用睡眠瓶
减气瓶追加	10	减气ビン追加	弓可使用减气瓶
爆破瓶追加	10	爆破ビン追加	弓可使用爆破瓶
射法	10	弹幕强化	通常弹和连射矢、贯通弹和贯通矢的会心距离延长

战斗（共用）系

系统	点数	发动技能	效果
纳刀	10	纳刀术	武器的收纳速度加快
溜め短缩	10	集中	大剑、大锤、弓的蓄力时间变为 0.8 倍，双剑、太刀、斩击斧、蓄能斧的槽增加量 1.2 倍
	–10	杂念	大剑、大锤、弓的蓄力时间变为 1.2 倍，双剑、太刀、斩击斧、蓄能斧的槽增加量 0.8 倍
达人	30	见切りマスタ –	会心率 +30%
	25	见切り +4	会心率 +25%
	20	见切り +3	会心率 +20%
	15	见切り +2	会心率 +15%
	10	见切り +1	会心率 +10%
	–10	见切り –1	会心率 –5%
	–15	见切り –2	会心率 –10%
	–20	见切り –3	会心率 –15%
痛击	10	弱点特效	对弱点部位的攻击伤害增加
重击	10	破坏王	部位破坏的伤害累积值上升
KO	10	KO 术	打击武器的晕眩值累积值增加
减气攻击	10	スタミナ夺取	减气攻击削减的怪物耐力增加

Tips 将小猪放在不同的 NPC 身边时，小猪有时会做出特殊的动作。

系统	点数	发动技能	效果
体术	15	体术 +2	回避、防御、斩击斧左右摆斩、操虫棍跳跃时所消耗的耐力减半，面对大型怪物时无论朝任何方向都可以飞扑，并且飞扑距离增加
	10	体术 +1	回避、防御、斩击斧左右摆斩、操虫棍跳跃时所消耗的耐力减为 3/4，面对大型怪物时无论朝任何方向都可以飞扑，并且飞扑距离增加
	–10	体术 –1	回避、防御等行动耐力消耗 1.2 倍
	–15	体术 –2	回避、防御等行动耐力消耗 1.3 倍
听觉保护	15	高级耳栓	龙吼【大】无效
	10	耳栓	龙吼【小】无效
风压	15	风压【大】无效	不会受到大型怪物引起的风压【大】影响，龙风压的影响降为风压【大】的效果
	10	风压【小】无效	不会受到大型怪物引起的风压【小】影响
耐震	10	耐震	不会受到大型怪物引起的震动影响
スタミナ	10	ランナ –	做加速奔跑和鬼人化等消耗耐力的行动时，耐力消耗量减半
	–10	钝足	做加速奔跑和鬼人化等消耗耐力的行动时，耐力消耗量倍增
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力的回复速度倍增
	–10	スタミナ回复迟延	耐力的回复速度减为 3/4
回避性能	20	回避性能 +3	回避时的无敌时间从 0.2 秒增加到 0.6 秒
	15	回避性能 +2	回避时的无敌时间从 0.2 秒增加到 0.4 秒
	10	回避性能 +1	回避时的无敌时间从 0.2 秒增加到 0.33 秒
	–10	回避性能 DOWN	回避时的无敌时间从 0.2 秒缩短到 0.1 秒
回避距离	10	回避距离 UP	翻滚回避、后跳和侧移时的移动距离变为 1.5 倍
气配	10	隐密	不容易成为怪物的攻击目标
	–10	挑拨	容易成为怪物的攻击目标
ガ – ド强化	10	ガ – ド强化	能防御原先不能防御的怪物招数
ガ – ド性能	15	ガ – ド性能 +2	防御怪物攻击时的硬直大幅减少
	10	ガ – ド性能 +1	防御怪物攻击时的硬直减少
	–10	ガ – ド性能 –1	防御怪物攻击时的硬直增加
装填数	10	装填数 UP	弩炮、铳枪和蓄能斧可装填子弹的最大装填数 +1，弓追加一段蓄力攻击
笛	10	笛吹き名人	使用笛类道具时的损坏几率变小，狩猎笛的各种演奏效果时间延长、回复效果的旋律更容易出现较好的那种
炮术	20	炮术マスタ –	大炮、バリスタ弹、铳枪的炮击、龙击炮的攻击力 1.3 倍，蓄能斧的榴弹瓶、弩的彻甲榴弹的威力 1.4 倍，龙击炮的冷却时间减少到 80 秒
	15	炮术王	大炮、バリスタ弹、铳枪的炮击、龙击炮的攻击力 1.2 倍，蓄能斧的榴弹瓶、弩的彻甲榴弹的威力 1.3 倍，龙击炮的冷却时间减少到 90 秒
	10	炮术师	大炮、バリスタ弹、铳枪的炮击、龙击炮的攻击力 1.1 倍，蓄能斧的榴弹瓶、弩的彻甲榴弹的威力 1.15 倍
爆弹强化	10	ボマ –	爆弹威力 1.3 倍，JUMP 爆弹 1.2 倍，爆炸类道具的调合成功率 100%，武器爆破属性累积值 1.2 倍（和ネコの火药术并用时 1.25 倍）
底力	15	火事场力 +2	体力 40% 以下时防御力 +45、攻击力 1.3 倍
	10	火事场力 +1	体力 40% 以下时防御力 +45
	–10	心配性	体力 40% 以下时防御力 +21、攻击力 0.7 倍
逆境	10	不屈	力尽后攻击力和防御力上升，第一次为攻击力 1.1 倍、防御力上升 15%，第二次为攻击力 1.2 倍、防御力上升 30%
本气	15	力の解放 +2	受到 180 伤害或和大型怪物对峙 5 分钟以上时，会心率 +50% 和耐力消耗降为 1/4，持续 90 秒
	10	力の解放 +1	受到 180 伤害或和大型怪物对峙 5 分钟以上时，会心率 +30% 和耐力消耗降为 1/2，持续 90 秒
斗魂	15	挑战者 +2	怪物发怒时，技能持有者基本攻击 +25、会心率 +20%
	10	挑战者 +1	怪物发怒时，技能持有者基本攻击 +10、会心率 +10%
无伤	10	フルチャ – ジ	满体力时基本攻击力 +20
属性解放	10	觉醒	无属性武器变为有属性（某些武器的括号内属性）
根性	10	根性	体力 64 以上受到导致力尽的伤害时令 HP 剩余 1，一次猫车内只发动一次
采配	10	オトモへの采配	随从猫的攻击力和防御力 1.1 倍
号令	10	オトモの号令	当随从猫休息时，使用动作（アクション）菜单里的“かけごえ”可让其满血归复，10 分钟内不能连续使用
自动防御	10	オ – トガ – ド	拔刀中自动防御怪物的攻击
乘り	15	乘りマスタ –	乘骑成功率大幅上升，乘骑连打按键时槽的增加量大幅增加
	10	乘り名人	乘骑成功率上升，乘骑连打按键时槽的增加量小幅增加
	–10	乘り下手	乘骑成功率降低，乘骑连打按键时槽的增加量减少
狂击耐性	10	无我の境地	克服狂龙病毒所需的攻击次数减半，克服后的得到会心率上升效果从 15% 变为 30%

Tips 鬼人药与食事攻击附加效果的大小关系：食事效果附加的攻击力【小】<攻击力【中】=鬼人药<攻击力【大】=鬼人药グレ – ト

系统	点数	发动技能	效果
特殊攻击	15	状态异常攻击 +2	异常属性攻击的蓄积值 1.2 倍 +10
	10	状态异常攻击 +1	异常属性攻击的蓄积值 1.1 倍 +10
	–10	状态异常攻击 –1	异常属性攻击的蓄积值 0.9 倍
特殊会心	10	会心击【特殊】	会心攻击时状态异常累积值增加
属性会心	10	会心击【属性】	会心攻击时属性伤害增加

任务关联系

系统	点数	发动技能	效果
运气	20	激运	任务报酬素材变多的几率增加，几率由 22/32 升为 31/32
	15	强运	任务报酬素材变多的几率增加，几率由 22/32 升为 28/32
	10	幸运	任务报酬素材变多的几率增加，几率由 22/32 升为 25/32
	–10	不运	任务报酬素材变多的几率减少，几率由 22/32 降为 16/32
	–15	灾难	任务报酬素材变多的几率减少，几率由 22/32 降为 8/32
千里眼	15	自动マ–キング	地图上会自动显示怪物的位置和状态
	10	探知	对怪物投掷了ペイントボ–ル后会显示怪物的具体状态，没有投ペイントボ–ル的情况下，任务开始时或每隔一段时间会显示怪物位置
观察眼	10	捕获の见极め	当怪物可以捕获时小地图上的怪物记号会闪动
捕获	20	捕获マスタ–	捕获怪物时更容易获得较多的报酬，报酬格数由 2 ~ 3 格提升到固定 4 格
	15	捕获名人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬，报酬格数由 2 ~ 3 格提升到 3 ~ 4 格
	10	捕获达人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬，报酬格数由 2 ~ 3 格提升到固定 3 格
狩人	10	ハンタ–生活	钓鱼、烤肉变得容易，即时不带地图也会显示全体地图
运搬	10	运搬の达人	搬运时移动速度增加，从较高的地方落下搬运物也不会摔坏
耐暑	10	暑さ无效	不会受到炎热天气影响，在熔岩地形上行动时也不会受到伤害
	–10	暑さ倍加	炎热天气导致的体力减少速度加快
耐寒	10	寒さ无效	不会受到寒冷天气影响
	–10	寒さ倍加	寒冷天气导致的耐力减少速度加快
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷盗
燃鳞	10	燃鳞	获得和拿着火把时的同样效果，小型怪物不敢接近

回复・道具系

系统	点数	发动技能	效果
回复速度	15	回复速度 +2	体力槽红色部分的回复速度加快 4 倍
	10	回复速度 +1	体力槽的红色部分的回复速度加快 2 倍
	–10	回复速度 –1	体力槽的红色部分的回复速度减慢 2 倍
	–15	回复速度 –2	体力槽的红色部分的回复速度减慢 4 倍
加护	10	精灵の加护	受到怪物攻击时 1/4 的几率将伤害减少到 0.7 倍
	–10	恶灵の加护	受到怪物攻击时 1/4 的几率将伤害增加到 1.3 倍
回复量	10	体力回复量 UP	自身受到的回复道具效果增加到 1.25 倍
	–10	体力回复量 DOWN	自身受到的回复道具效果减少到 0.75 倍
广域	20	广域 +2	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的同伴获得相同效果
	10	广域 +1	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的同伴获得相同效果，但效果只有正常的一半
效果持续	10	アイテム使用强化	持续系的道具效果时间延长到 1.5 倍
	–10	アイテム使用弱化	持续系的道具效果时间缩短到 2/3
腹减り	15	腹减り无效	耐力的上限不会减少
	10	腹减り半减	耐力的上限的减少速度减慢
	–10	腹减り倍加【小】	耐力上限的减少速度加快
	–15	腹减り倍加【大】	耐力上限的减少速度大幅加快
食いしん坊	15	拾い食い	まんぷく + 使用食用系道具时随机增加耐力上限
	10	まんぷく	使用增加耐力上限的道具时，耐力槽再增加 25
食事	15	早食い +2	使用食用系道具时速度加快
	10	早食い +1	吃肉时速度加快
	–10	スロ–ライフ	吃肉时速度减慢
肉食	10	お肉大好き	吃生肉相当于熟肉的效果，吃熟肉获得短时间的强走效果
调合成功率	15	调合成功率 +45%	调合成功率 +45%
	10	调合成功率 +20%	调合成功率 +20%
	–10	调合成功率 –10%	调合成功率 –10%
	–15	调合成功率 –20%	调合成功率 –20%

Tips 硬化药与食事防御附加效果的大小关系：食事效果附加的防御力【小】＜防御力【中】＜防御力【大】＝硬化药＜硬化药グレ–ト

系统	点数	发动技能	效果
调合数	10	最大数生产	调合结果数量有浮动的道具时得到的必定是最大值
高速设置	10	罠师	调和陷阱成功率变为 100%，设置陷阱和爆弹的速度加快
满足感	10	节食	使用食用系道具时一定几率不消耗个数
キノコ大好き	10	茸食	可以食用蘑菇类道具，并获得新的效果。アオキノコ = 回复药、ニトロダケ = 怪力の种、マヒダケ = 忍耐の种、毒テングダケ = 荣养剂、クタビレダケ = 强走药、マンドラゴラ = 秘药、ドキドキノコ随机以上任意一个效果

采取系

系统	点数	发动技能	效果
采取	20	采取マスタ－	采集点的采集到道具的几率由 25/32 变为 31/32
	15	采取 +2	采集点的采集到道具的几率由 25/32 变为 29/32
	10	采取 +1	采集点的采集到道具的几率由 25/32 变为 27/32
	–10	采取 –1	采集点的采集到道具的几率由 25/32 变为 21/32
高速收集	10	高速收集	剥取、采集、捕虫、挖矿时的动作加快
きまぐれ	15	神のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ－メラン、笛等道具的不损坏几率变为 1/2
	10	精灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ－メラン的不损坏几率变为 1/4，笛的不损坏几率变为 1/3
	–10	恶灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ－メラン、笛等道具有 1/4 几率变得更容易损坏
	–15	恶魔のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ－メラン、笛等道具有 1/2 几率变得更容易损坏
ハチミツ	10	ハニ－ハンタ－	采取蜂蜜时一次可采到 2 个，采到 2 个时变为 3 个
护石王	20	お守りマスタ－	挖护石时 50% 的几率可一次挖到 2 个
	15	お守りハンタ－	挖护石时 30% 的几率可一次挖到 2 个
	10	お守り收集	挖护石时 20% 的几率可一次挖到 2 个
剥ぎ取り	20	剥ぎ取りマスタ－	在剥ぎ取り达人基础有 25/32 的几率再增加一次剥取次数
	15	剥ぎ取り达人	剥取附加刚体效果，剥取次数 +1
	10	剥ぎ取り铁人	剥取时附加刚体效果

复合系

系统	点数	发动技能	效果
状态耐性	10	护法	毒无效 + 气绝无效 + 麻痹无效 + 睡眠无效
怒	10	逆鳞	根性 + “火事场力 +2”
刀匠	10	真打	“斩れ味レベル +1” + 攻击力 UP【大】，和攻击力 DOWN 同时发动时，真打的效果优先
射手	10	刚弹	通常弹・连射矢 UP+ 贯通弹・贯通矢 UP+ 散弹・扩散矢 UP
不动	10	金刚体	耳栓 + 风压无效【小】，受到攻击时的硬直动作减小
一心	10	精神力	集中 + お肉大好き
顽强	10	铁壁	防御力 UP【大】+ 铁面皮
强欲	10	增收	幸运 + 捕获达人
刚击	10	无慈悲	弱点特效 + “见切り +2”
指挥	10	オトモ指挥官	采配 + 号令
居合	10	居合术【力】	拔刀术【力】+ 纳刀术
回避术	10	轻业师	“回避性能 +1” + “体术 +1”，但没有体术的面对大型怪物时可以任意方向使用飞扑的效果
盾持	10	盾使い	ガ－ド强化 + 气力回复
洁癖	10	舞踏家	回避距离 UP+ フルチャ－ジ
护石收集	10	お守りマニア	“采取 +1” + お守りハンタ－
增幅	10	属物强化	属性攻击强化 + アイテム使用强化
食欲	10	グルメ	“早食い +2” + お肉大好き + 茸食
里稼业	10	暗跃	装填数 UP+ “调合成功率 +20%” + 隐密
斩术	10	心剑一体	心眼 + 业物
北辰纳豆流	10	ネバネバ剑法	不屈 + ランナ－+ スタミナ夺取
秘传	10	奥义	觉醒 + 属性攻击强化 + 状态异常攻击
职工	10	トラップマスタ－	ボマ－+ 高速设置
刚腕	10	强打	KO 术 + スタミナ夺取
祈愿	10	祝福	体力回复量 UP+ 精灵の加护

其他

系统	点数	发动技能	效果
胴系统倍加	无	胴系统倍加	胴装备的技能点数翻倍

Tips 当同伴或随从猫也染上消臭玉的烟时就会同样取得消臭效果。



猫厨房

就坐餐桌旁后，选取两种食材并花费一定的金钱或旅团点数后就可以拜托猫大厨制作猫饭。美味的猫饭可以给猎人和随从猫附加特殊的食事技能。食材共分三个等级，每一级都用一个★来表示，所选食材的★的个数 ×10 就是可以增加的体力。一个新鲜食材可将耐力值上升 25 个点，选取两个新鲜食材进行调配的话可将耐力槽上升至最大，附加技能也更容易发动。完成村★ 8 任务“花より团子、时々夜樱”后可入手极上的食材，极上的效果会每次随机附加到一个食材上，吃下有极上效果的食材后耐力槽会加 50，并且必定发动该料理的所有附加技能。

制作料理前使用食事券的话可以免费食用料理，并且所有的食材都会变为新鲜状态。使用高级食事券的话还会额外发动该料理的所有食事技能。

此外，随着村任务的推进猫厨房中还会增加烤肉机，额外花费 50pts 的旅团点数还能请猫厨师帮忙一起烤肉，猫厨师所使用的烤肉也无需猎人准备。

烤肉机的种类	入手条件
特注烤肉机	完成村★ 4 任务——“气高き女王・リオレイア”
猫大厨的烤肉机	完成龙人问屋・村人的纳品依赖——“料理长、肉を烧く”



▶猫大厨潜心进修过东方大陆传过来的烹饪技能，它为了追寻珍贵的食材而来到巴尔巴雷并加入了旅团。

邮差

与邮差对话，玩家可以设定是否开启邂逅通信，以及通过邂逅通信交换的具体内容。选择“受信 BOX”可查看通过邂逅通信得到的公会卡片、任务和随从猫；选择“すれちがい设定”中的通信设定可选择开启或关闭邂逅通信，选择“クエスト”可指定一个探索任务派生出的公会任务给其他玩家，选择“オトモ”则可以设定一只送给其他玩家的随从猫（主随从猫无法进行交换），赠予后玩家手上仍会继续保留该公会任务和随从猫，因此不用担心会有损失。



龙人问屋

与龙人问屋的龙人商人对话，选择“增加道具（アイテムを增やす）”可增加交出道具的数量，道具的增加需要支付一定的旅团点数并完成规定回数的任务。在完成了村人的纳品依赖后就会增加新的交易地点。每个交易地点都有其各自的流通度，流通度最高为☆ 3，星数越高能连续委托增加道具的次数就越多。并且随着荷车数量的增加道具的增加量也会发生变化。

选择“素材交换（素材を交换する）”可用自己的素材交换其他怪物的素材，随着剧情的推进可交换的素材也会越来越多，其中大部分交换素材的怪物都不会在本作中出现，因此想要获得这些怪物的装备就只有与龙人商人进行交换了。

在“查看种类（品物を见る）”中用旅团点数可交换道具，道具分为“品物 1”、“品物 2”、“品物 3”和“品物 4”四类，当出现“品物 4”时杂货屋、道具屋和公会商店会进行半价促销。按照“村人の纳品依赖”交纳物品后，可获得诸如增加新交易地点和提升食材等级等方面的奖励。



▶有专门进货渠道的龙人商人，为追寻炼金术的情报而来到来到巴尔巴雷，并在机缘巧合下加入了旅团。

Tips 双剑、太刀和大剑在大型怪物死后继续攻击尸体的话可以分别积蓄鬼人槽、练气槽或剑击能量槽，操虫棍则可以继续吸取汁液进行强化。

荷车的追加条件	
荷车	追加条件
第 2 台	完成村★ 4 任务“垂皮油の纳品”
第 3 台	完成村★ 5 任务“高难度：白夜の舞踏会”

流通度与出现条件		
流通度等级	可委托次数	出现条件
☆	最多 3 次	初期
☆☆	最多 5 次	累计委托增加该类道具 21 次以上时解锁
☆☆☆	最多 10 次	累计委托增加该类道具 46 次以上时解锁

武具屋

游戏一开始就可以利用的设施之一，出售已经制作完成的装备，满足一定条件后武具屋会追加一些新的出售装备。由于是直接购入，因此比起交纳素材进行制作的加工屋要价更高。

杂货屋 / 道具屋

杂货屋 / 道具屋出售着各种各样消耗品，满足一定条件后店内出售的商品会增加。在杂货屋 / 道具屋中玩家们除了购买道具外，还可以卖出自己的道具。

纳古利村（ナグリ村）

土龙族的村落。村落周围矿产丰富，因此村子里的匠人拥有打磨和制作物件的高超技术。

解锁条件：完成村★ 3 紧急任务——“悪戏好きの奇猿狐を狩猎せよ”。



各设施的位置



武具研磨工房

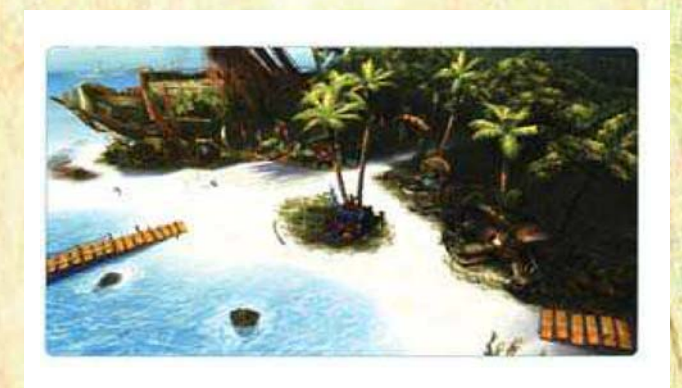
完成村★ 3 关键任务“危机！テツカブラを狩れ！”后即可解锁武具研磨工房。在探索或公会任务中收集了研磨材后，与武具研磨工房的主人对话便可研磨挖掘到的发掘装备，研磨后的装备还可以用铠玉和旅团点数进行强化。



奇可村（チコ村）

龙人族村长与艾鲁猫们一起生活的村落。由于没有陆路和船只定期往来于奇可村，因此平时也没有什么人造访这里。在村子的附近有一座暖洋洋岛（ぽかぽか岛），是艾鲁猫们的乐园。

解锁条件：离开纳古利村后击败出现在船上的黑蚀龙。



各设施的位置



怪物猎人 4G

Tips 在乘骑时按 B 键可取消乘骑。

暖洋洋岛

乘坐村中的小舟可以前往暖洋洋岛，小岛平日由管理人打理。在岛上可以出动随从猫探险队并使用投网机器捕鱼。



▶碧海蓝天的暖洋洋岛。

席纳德村（シナト村）

位于高山上的村落，被世人称为“风鸣之村”，村中只有龙人居住。团长为了追寻某件神秘道具的真相，和团员们一起乘坐飞艇来到了席纳德村。

解锁条件：完成伊萨纳飞艇（イサナ船）的改造。



各设施的位置



摩诃炼金屋（マカ炼金屋）

使用此设施可用狂龙结晶增加特定的道具，并能将护石进行重新制作，提升其性能。选择“道具炼金（アイテム炼金）”将想要增加的道具和狂龙结晶交出后就可以立刻增加该道具的数量，并且道具炼金不会减少玩家原有的道具，只会消耗狂龙结晶类的素材；选择“护石炼金”，将不需要的护石和狂龙结晶交给摩诃炼金屋就可以制作新的护石。玩家每完成一个任务，摩诃炼金屋就能完成一回护石炼金，玩家一次可委托三回炼金。



炼金完成后与摩诃炼金屋对话，选择“护石を受け取る”就可以鉴定得到新的护石。

护石炼金列表

炼金术	需要的护石	需要的素材	结果
なぞの炼金术	なぞのお守り（兵士 / 斗士の护石）×3	狂龙结晶の欠片 ×1	なぞのお守り ×1
光明の炼金术	光るお守り（骑士 / 城塞の护石）×3	狂龙结晶 ×1	光るお守り ×1
いにしえの炼金术	古びたお守り（女王 / 王 / 龙の护石）×3	祸々しい狂龙结晶 ×1	古びたお守り ×1
传承の炼金术	英雄 / 传说 / 天の护石中任意选取三个	秽れなき狂龙结晶 ×1	风化したお守り ×1
天运の炼金术	不限	狂龙结晶の欠片 ×1、狂龙结晶 ×1、祸々しい狂龙结晶 ×1	炼成结果随机
マカフシギの炼金术	不限	祸々しい狂龙结晶 ×3、秽れなき狂龙结晶 ×3	古びたお守り和风化したお守り，生成护石总数为 3 个



神殿

大僧正的修炼场所，除了可在此与大僧正对话推进游戏的主线剧情外，日后还能在此开启其他任务。

Tips 不剥取小型怪物的尸体的话，会稍微延长小型怪物的重置时间。

东多尔玛（ドンドルマ）

位于大陆中心的城市，周围群山环绕，绿意盎然。在这座城市中不仅有古龙观测局的总部，也有行政中心大老殿和竞技场等设施。城市中的建筑多以雌火龙、雄火龙等怪物为灵感建造，表现了东多尔玛的居民对自然的敬畏之情。

解锁条件：游戏一开始与团长对话即可在世界地图上解锁东多尔玛。



各设施的位置



狂龙病毒研究所（狂龙ウイルス研究所）

为对抗狂龙病毒而专门建造的设施，完成村★ 8 关键任务“遗迹平原の有闲マダム”后研究所会开始运作。使用旅团点数可从助手处购入实用的道具，完成研究所的相关村任务和集会任务就会增加出售的道具。研究所中道具的数量有限，出售完后需要玩家继续完成任务才会补充货源。



▶研究所所长。

▶研究所助手。

研究所道具一览

抗龙石种类	功能
抗龙石・耐冲	受到狂龙化怪物的伤害减少
抗龙石・刚击	给狂龙化怪物造成的伤害增加
抗龙石・属击	提升对狂龙化怪物的属性攻击和异常状态攻击的效果
抗龙石・心击	不容易被狂龙化和极限状态的怪物弹刀

注：持续使用带抗龙石效果的武器进行攻击后，怪物的狂龙化状态会被短时间抑制，抗龙石的使用次数虽然不受限制，但在使用后必须冷却一段时间才可以继续使用。

道具	所需旅团点数	功能
万能汤けむり玉	300pts	回复所有的异常状态
生命の大粉尘	500pts	生命の粉尘的强化版，可大幅回复自己和同伴的体力
应急耳栓	200pts	对怪物的一次咆哮有免疫作用
要塞防卫式弩炮弹	50pts	战斗街限定的改良型弩炮用弹
高密度灭龙炭	1000pts	发射巨龙炮的必需材料

研究所道具解锁步骤

●完成村★ 8 任务“遗迹平原の有闲マダム”后，与研究所助手对话，用旅团点数可换取“万能汤けむり玉”和“生命の大粉尘”。

●完成村★ 9 任务“地火に飞散する蚀龙虫”后，与团长和研究所助手对话可入手 Lv1 抗龙石・耐冲和 Lv1 抗龙石・刚击。

●完成村★ 9 任务“高难度：王と女帝は狂威に满つ”后可入手应急耳栓。

●完成村★ 10 任务“决战！クシャルダオラ”后可解锁 Lv2 抗龙石・耐冲和 Lv2 抗龙石・刚击。

●完成集会所 G1 任务“高难度：暴走する虎鲛”、G2 任务“高难度：怪しき骸蜘蛛

Tips 在斗技场的部分任务中，利用场地中央的可动式栅栏可将复数的怪物隔开，栅栏的使用时间为 90 秒，冷却 20 秒后才可继续使用。

达の研究”和“高难度：大脱走はお静かに”。

●回到村中与龙人商人对话会发生纳品委托。交纳 5000pts 的旅团点数、3 个影蜘蛛の重壳、3 个皇帝バッタ后解锁抗龙石・属击和抗龙石・心击。

●完成集会所 G3 任务“高难度：侵蚀の残滓”。

●与龙人商人对话，完成交纳 6000pts 旅团点数、3 个苍火龙の厚鳞和 1 个ピュアクリスタル的纳品委托后，解锁要塞防卫式弩炮弹和高密度灭龙炭，可携带的抗龙石也变为两个。

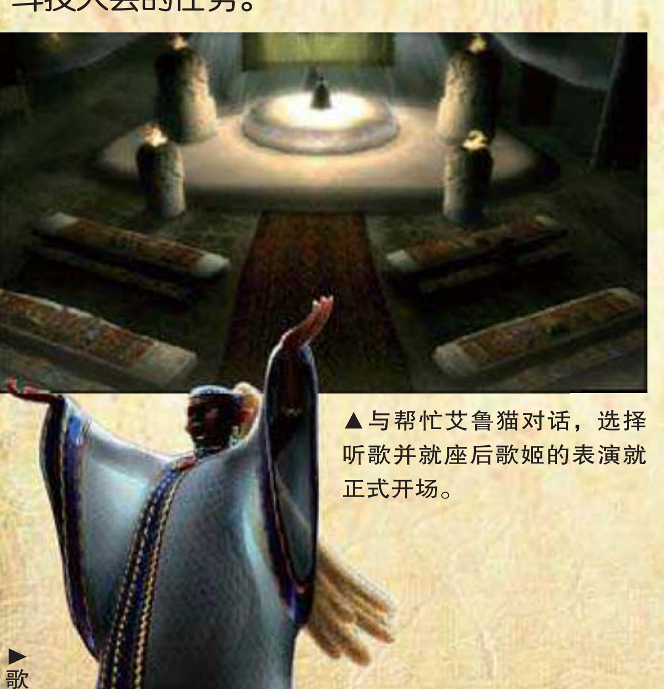
大老殿

东多尔玛的行政中心大老殿是本作新追加的集会所，在这里可以接到 G 级的集会所任务。与大老殿中的大长老和大臣对话也可触发主线的剧情。



竞技场

与竞技场（アリ－ナ）中的帮忙随从猫（お手传いネコ）对话并就坐后可欣赏歌姬的表演，歌姬的演唱曲目会根据任务的完成情况解锁。与舞台左侧的受付娘对话可接受 G 级斗技大会的任务。



▲与帮忙艾鲁猫对话，选择听歌并就座后歌姬的表演就正式开场。

▶歌姬。

曲目	解锁任务
矶の呗	—
魂を宿す呗	村★7 任务——勇者は兵长の奇袭を受けて
精灵へ歌う呗	村★8 任务——勇者は骑士の孤枪を受けて
始まりの呗	村★8 任务——勇者は王者の炎を受けて
まほろばの呗	村★10 任务——高难度：勇者は冰の试练に答え
深渊の朔望～月震	G★2 任务——激突する对双角
生命に捧ぐ呗	G★3 任务——对锖钢龙防卫作战

注：任务完成后与圆形剧场的艾鲁猫对话即可解锁新任务。

集会所

集会所的任务最多可容纳 4 人同时进行游戏，并且较之村任务，集会所的任务难度和报酬也有所提高，因此更适合多人一起进行游戏。

本作中共有位于巴尔巴雷和东多尔玛的两处集会所，巴尔巴雷的集会所可以接受下位和上位的集会所任务，以及普通等级的斗技大会和挑战任务；只有在东多尔玛的集会所才能接到 G 级集会所任务。两个集会所的公会任务和下载任务是共通的。



▲巴尔巴雷集会所。



▲东多尔玛集会所。

Tips 在菜单的“オプション”中将“ゲ－ムの环境”设定从“通常”改为“ひかえめ”的话，使用闪光玉就不会出现画面全白的特效。

任务柜台

与任务柜台的受付娘对话可接受任务。

任务板

联机时，调查任务板即可参加其他玩家接受的任务，自己领取了任务后也会自动分享到任务板。

公会商店

与杂货屋一样以贩卖消耗道具为主的商店，满足一定条件后店内的商品会增加。

木桶

巴尔巴雷集会所独有的设施。有多名玩家在场时，可在木桶上进行掰手腕的对决。掰手腕的方式是两名玩家在木桶边按 A 键准备，随后就会倒计时进入对决，玩家需要使用所有的操作键为自己加力。如果两名玩家都不进行按键操作的话就会随机生成对决结果。

食事场

就坐后选择“就餐（食事をする）”就可以食用猫饭附加食事技能。使用食事券可以把所有的食材都换成新鲜的食材并提升技能的发动几率，使用高级食事券的话则必定发动该料理的所有附加技能。在多人模式下，只要有一位玩家使用了食事券，其他玩家也可以获得相同的效果。

铜锣娘

与铜锣娘对话可对集会所的设定进行变更，设定到访猎人的募集条件，以及在本地通信中发出召集同伴的信号等。



野外

接受任务后进入任务出发口就会来到执行任务的野外场景。在野外场景中猎人不仅可以狩猎怪物，还可以采集到各种各样的素材。



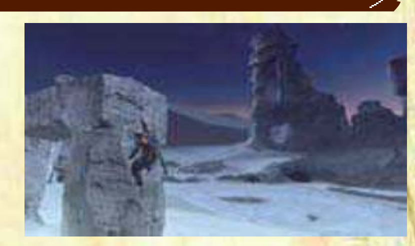
▲本作追加的砂漠场景。

野外操作

基本操作

按键	说明
滑杆	移动
十字键	镜头视角转换 / 选择选项
A	调查 / 攀爬 / 确定 / 采取・剥取
B	蹲下 / 取消选择
移动中 or 使用武器中 +B	回避
X	拔出武器
移动中按 X	迅速拔出武器进行攻击（轻弩和重弩除外）
Y	使用道具
使用武器时按 Y	在拔刀状态下收起武器
L	【短按】将视角调至正前方（若是使用了目标锁定的话，视角会正对怪物）/【长按】再同时按下 A 或 Y 键可选择使用道具；同时按下 B 或 X 键可选择弹药和瓶（只限射手）
C 杆	使用新 3DS 的玩家只要在主菜单的设置（オプション）中选择使用扩张右滑杆的话就可以通过 C 杆调整镜头角度
R+ 滑杆	加速跑
使用武器时按 R	使用武器进行特定攻击
Start	开启 / 关闭菜单

进阶操作







高低差地形：当地势存在些许高低差时，从地势低的地方面向有落差的高处奔跑便可以直接爬上去。在高处按住 R 键向落差处奔跑便可发动跳跃，除此之外也可按下 B 键通过回避动作从高处进行跳跃。

攀爬：使用滑杆可让猎人在墙壁上四处移动。移动中按 B 键可以进行回避，停止移动时按 B

Tips 男性角色的 7 号声音是游戏制作人辻本良三的声音。

键可自由下落。在攀爬时按A键可以反身跳跃，按X键可以投出小刀进行攻击。

固定：怪物在进行攻击时，地形会出现崩塌或倾斜的情况，此时猎人无法站稳并会向下滑落，按住R可键固定住角色。

跳跃攻击：在高低差地形处进行跳跃时按X键可以发动跳跃攻击。

乘骑状态：对怪物的特定部位进行跳跃攻击后，可以骑到怪物的背上进行攻击。当怪物发怒时（怪物头像变红时）按住R键不放，等怪物头像变回绿色后立即按X键或A键进行攻击。当画面下方的计量槽累蓄满时，怪物会倒地并出现硬直状态。

挑飞：本作增加了将猎人挑飞后接空中攻击的新动作，可以发动挑飞动作的武器有大剑、锤子、狩猎笛、斩击斧和蓄能斧，以下为这五种武器发动挑飞的具体方法：

武器	发动招式	按键操作
大剑	挑斩	X+A
锤子	蓄力攻击2	蓄到第二段时松开R
	出锤攻击	收刀移动时X
	蓄力1追加攻击	按下R后立刻松开→X
	回转攻击收尾2	回转攻击转4～5圈后按X
狩猎笛	后方攻击	X+A
	后方演奏	笛柄攻击（下屏特殊攻击键）→R/后方攻击→R
斩击斧	捞斩	斧模式翻滚后A/X+A/横斩后接X/下屏特殊攻击键
蓄能斧	捞斩	斧模式X
	超高出力解放斩释放的冲击波	A/X+A

野外画面

❶时间限制：显示任务所剩的时间。

❷体力槽（体力ゲ－ジ）：绿色的部分全空的话表示体力耗尽，受伤后显示的红色部分会随着时间慢慢回复。

❸耐力槽（スタミナゲ－ジ）：在冲刺，闪躲或是使用特定攻击时会对耐力进行消耗。耐力会随着时间慢慢回复，但在一定时间后耐力槽的最大值会逐渐减少，需用道具进行回复。

❹武器的状态：根据使用武器的不同会显示武器的锋利度，弹药或瓶的状态。

❺角色名与使用武器：显示玩家的名字以及所使用的武器图标。在被大型怪物发现时玩家名字旁边会出现黄色或者红色的眼睛图标。黄色表示怪物进入了警戒状态，红色则表示怪物已发现玩家并会进行攻击。

❻道具窗口：显示已选择的道具。在长按L键的同时可用A和Y键进行选择，按Y使用道具。

❼拼图菜单：在任务进行时，通过下屏的拼图菜单能够进行快捷操作。拼图菜单可根据玩家的需要自行组合，具体的使用方法请参考下文。



野外营地

野外的安全区域，在这里猎人可以休息、领取支给品或交纳任务物品。部分营地没有可供休息的床铺，并且一些营地还需要モドリ玉才能返回。

支给品箱（支给品Box）：玩家可以从中领取公会的支给品，经过一定时间后箱子里还会追加物品，任务结束后支给品专用的道具会被回收。上位和G级任务的支给品则会在任务开始一段时间后才会到达。

纳品箱（纳品Box）：在一些特定的任务中，玩家需要把要求的物品放入纳品箱中才算完成主任务或副任务。将物品搬至纳品箱前，点A键即可交纳物品。

床（ベッド）：在此休息可以回复体力，并解除所有的异常状态。要注意的是游戏后期的部分营地会没有床供猎人休息。



山菜爷

在地图中见到山菜爷后与其对话可以交换道具，如果猎人身上没有山菜爷需要的道具的话，还可直接从山菜爷处得到道具。在需要热饮或冷饮等关键道具时可以去山菜爷那里寻求帮助。每次都可以与山菜爷进行至少两次对话，两次以后还能再进行对话的次数就比较随机了。出发前发动“**ネコのカリスマ**”技能的话就能与山菜爷进行六次对话。



▲在做任务的空隙也试着去拜访一下山菜爷吧。

山菜爷出现	区域
遗迹平原	10 区
地底洞窟	营地
原生林	10 区
冰海	8 区
地底火山	营地
天空山	4 区
旧砂漠（昼）	营地
旧砂漠（夜）	营地
未知の树海	终点

菜单

主菜单

在据点或进行任务时选择菜单（メニュー）即可开启游戏的主菜单，猎人身处据点和执行任务时主菜单的内容会有细微的差异，具体请参考下表。



菜单类型	菜单选项	功能
共通菜单	道具袋（アイテムポ－チ）	身上所持有的道具，在进行任务时会追加“临时袋（临时ポ－チ）”
	调合	将素材调合成新的道具
	从列表调合（リストから调合）	根据调和列表选择道具进行调合
	任务确认（クエスト确认）	确认接受任务的详细内容
	随从猫（オトモ）	查看随从猫的能力数据和装备
	猎人笔记（ハンタ－ノ－ト）	记载着猎人的基本知识以及怪物情报
	能力（ステ－タス）	角色能力数据
	装备详细	装备中的武器和防具的详细情报
	动作（アクション）	互动时可使用的角色动作
	设定（オプション）	变更设定
任务限定菜单	一时停止	暂停，按 A、B 或 Start 可解除暂停状态，此功能只能在线下使用
	副任务（サブクエスト达 成）	达成副任务后，就算没有完成主任务（メインタ－ゲット）也可选择此选项返回据点
	放弃任务 / 返回据点（クエストリタイア / 据点に戻る）	放弃任务，返回据点后身上消耗的物品会恢复
据点限定菜单	好友（フレンド）	打开好友菜单，进行好友登录申请，查看好友列表，或进行屏蔽等
	聊天（チヤット）	打开聊天菜单
	聊天（チヤット）	进行公会卡片的交换，编辑，查看等
	公会任务（ギルドクエスト）	将取得的公会任务与其他玩家进行交换
	游戏结束（ゲ－ム终了）	结束游戏返回标题界面
联机限定菜单	踢人（メンバ－から外す）	将玩家踢出房间

拼图菜单

在据点时，选择菜单（メニュ－）或者接任务后按 Start 键会出现拼图定制（パネルカスタマイズ）、个性拼图菜单（パネルのマイセット）和猎人搜索的显示位置变更（ハンタ－サ－チ表示位置の变更）这三个选项。

拼图定制



❶拼图（パネル）：用触控笔可拖动拼图。

❷类型选项（カテゴリボタン）：用十字键的↑和↓可进行选择。

❸设定：可对拼图的大小和形状等进行详细的设定。

❹拼图配置区（パネル配置エリア）：将需要的拼图在此区域进行组合。

❺回收箱（リサイクル BOX）：移除不需要的拼图，从中也可以恢复之前移除的拼图。

❻决定：确定。
❼返回（戻る）：返回上级画面。



个性拼图菜单

登录：将目前设定好的拼图进行登录，最多可登录三个个性拼图菜单。
调出（呼び出し）：变更已登录的个性拼图菜单。
削除：删除已登录的个性拼图菜单。

猎人搜索的显示位置变更



切换猎人搜索功能的显示位置，可将其显示在下屏画面上方或下方。

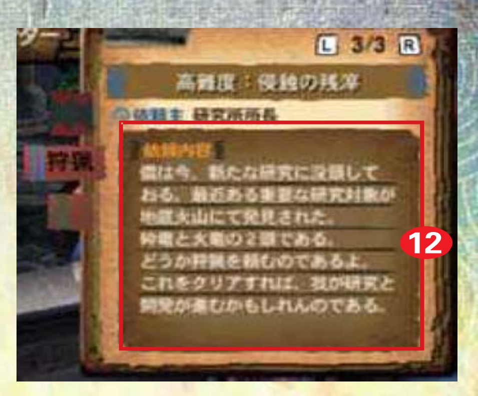
拼图类型一览

类型		名称	功能
镜头（カメラ）		镜头操作（カメラ操作）	调整镜头
		镜头操作【大】（カメラ操作【大】）	调整镜头
		目标锁定镜头（タ－ゲットカメラ）	与大型怪物处于同一张地图时，点击即可锁定怪物，按 L 会正面朝向怪物，连续短按两次 L 镜头会恢复到正面视角
能力（ステ－タス）		我的数据（マイステ－タス）	显示玩家的数据
		我的数据【大】(マイステ－タス【大】)	显示玩家的数据
		同伴数据（仲间ステ－タス）	显示同伴的数据
地图（マップ）		地图	显示场景区域的位置，点击可放大区域
		信号（サイン）	向其他玩家发出信号
道具袋（アイテムポ－チ）		道具袋	使用便携道具
		道具切换（アイテム切り替え）	切换道具
		道具切换【大】（アイテム切り替え【大】）	切换道具
快捷功能（ショ－トカット）		【炮弾・瓶的切换（弾・ビン切り替え）	切换子弹或者瓶
		道具登录（アイテム登录）	优先使用登录道具
		道具登录【大】(アイテム登录【大】)	优先使用登录道具
其他（その他）		列表调合（リストから调合）	进行列表调合
		特殊攻击	（一般情况）使用脚踢 /（使用武器时）进行特殊攻击 /（播放过场动画时）跳过动画
		动作（アクション）	让角色做出菜单中的特动作

任务

任务受注书





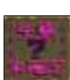
❶任务名称。

❷任务的种类。

任务种类	说明
狩猎	讨伐或捕获指定的怪物
捕获	捕获指定的怪物，将其讨伐的话会算作任务失败
讨伐	讨伐指定的怪物，多为小型怪
连续	连续狩猎指定的怪物
击退	在规定时间内给予目标怪物一定伤害将其击退或讨伐
采集	将指定的道具或素材放入红色的纳品箱中
训练	对十四种武器进行训练的任务，使用训练武器讨伐狗龙后即可完成任务
探索	在未知的树海进行探索的任务，到达荷车即可完成任务，详细介绍请参考后文

❸任务目标头像。当狩猎环境出现特殊情况时会出现以下的图标。


狩猎环境不安定：任务中有可能乱入任务受注书中未注明的大型怪物。


生态状况未确定：任务中出现的是狂龙化的大型怪物。


生态状况未确定・极限状态：任务中出现的是极限状态的大型怪物。

❹完成任务的具体要求。

❺关于目的地、限制时间、报酬和契约金的具体情报。契约金在接任务时就会支付。

❻副任务。完成副任务会得到特别的报酬金并可从主菜单中选择提交副任务离开任务，但不会算作任务完成。

❼完成副任务的报酬金。

❽任务等级，越高等级的任务难度越大，获得的报酬金越多，素材的等级也越高。

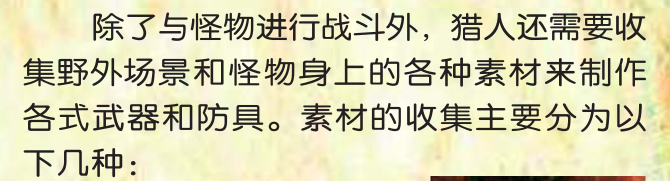
❾在场景中会出现的其他怪物。

❿参加任务的必要条件。

⓫任务失败条件，满足条件后就会强制退出任务返回据点。

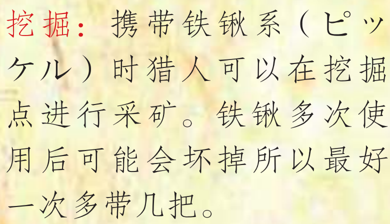
⓬任务委托人和任务委托的背景。

任务的完成方法



素材收集

除了与怪物进行战斗外，猎人还需要收集野外场景和怪物身上的各种素材来制作各式武器和防具。素材的收集主要分为以下几种：




剥取：将怪物打倒后可从其尸体上剥取各种各样的素材。

挖掘：携带铁锹系（ピッケル）时猎人可以在挖掘点进行采矿。铁锹多次使用后可能会坏掉所以最好一次多带几把。

护石：在挖掘时有时会出现能作为防具使用的护石，可用来增加技能点数。除了挖掘外，完成任务后有时也会得到护石作为奖励，鉴定后护石即可使用。

采取：当地面上出现采集提示的图标时调查地面就可以挖取到骨头、药草等素材。

捕虫：在捕虫点用捕虫网系（虫あみ）可捕捉各种昆虫。和铁锹一样，捕虫网多使用几次后可能会坏掉，所以应该提前多备几把。

垂钓：没有鱼饵时猎人也可以在垂钓点无限次进行垂钓，若是带着特殊的鱼饵则可钓到特定的鱼类。



▶地图中还有名为『秘宝区』的地点，在此处可以采集到许多珍稀的素材。

怪物的狩猎

游戏中的任务多以狩猎怪物为目的，狩猎不仅可以获得相应的报酬，猎人还可以从怪物身上获得珍贵的素材。在进行狩猎任务时猎人也可在将怪打至濒死后实行捕捉，这样不仅可以节省任务的时间，获得的素材报酬也不会减少。不同的怪物会有不同的部位弱点，使用其弱点属性进行攻击的话可取得事半功倍的效果。



怪物的捕获

当怪物变得一瘸一拐时说明其已经变得十分虚弱，可开始进行捕捉。在怪的附近设置好陷阱然后等它中招。一旦怪物中了陷阱，就赶快使用捕获用的麻醉玉或麻醉弹，麻醉玉的投掷方法是事先在道具窗口选中麻醉玉，然后近距离对准怪物，将摇杆前推并同时按 Y 键进行投掷（只按 Y 键的话会对其脚下进行投掷）。在一般情况下通常需要准备两个以上的麻醉玉。当其在陷阱中陷入昏睡状态时即视为捕捉成功。



任务中的状态回复

体力的回复

在任务中猎人的体力会因为受到怪物的攻击、酷暑严寒或陷入异常状态等情况减少，为了避免猫车就需要尽快回复体力。体力的回复主要有以下几种方法：运用药草或回复药等道具、回营地的床上休息、待回复型随从猫发动技能或者等待自然回复（只能回复体力槽中红色的部分）。当体力减少了四分之三的时候，猎人的防御力会上升 30，受到的伤害会有一定减少。

异常状态的回复

在任务中经受了怪物的攻击后，有时会出现各种各样的异常状态，而对其的治疗方法也各不相同。对于猎人来说这些异常状态都会对战斗有很大的负面影响，因此必须尽快治疗。回营地的床上睡觉或使用“万能汤けむり玉”可以治疗所有的异常状态。

注：属性耐性达到 20 以上的话此属性造成的异常状态就会对猎人无效，达到 10 以上 20 以下的话此属性异常状态的效果会减轻。

图标	名称	效果	治疗方法
	防御力 Down	防御力下降	使用硬化药或忍耐之种
	全耐性 Down	所有的属性耐性下降	使用ウチケシの实
	毒、猛毒	体力慢慢减少	服用げどく草 / 解毒药 / 汉方药 / 吹奏解毒笛
	气绝	一定时间内不能行动	受到攻击 / 摇划杆或是连续敲击按键
	麻痹	一定时间内不能行动	受到猛烈攻击 / 摇划杆或是连续敲击按键
	睡眠	移动速度变慢并入睡	在睡着前喝元气ドリンク / 受到攻击 / 摇划杆或是连续敲击按键
	恶臭	不能使用回复体力和耐力的道具	使用消臭玉
	雪人	行动变迟缓	使用消散剂 / 受到攻击 / 摇划杆或是连续敲击按键
	系拘束（注）	身体不能活动	受到攻击 / 摇划杆或是连续敲击按键
	吸血	体力慢慢减少	通过反复回避甩掉吸血生物
	爆破	在经过一定时间或是受到强烈冲击会发生爆炸	使用消臭玉 / 通过反复回避灭掉身上的火星
	木天蓼异常	容易被黑猫盯上	经过一定时间后自动解除

注：重油状态的治疗方法和系拘束一样。

图标	名称	效果	治疗方法
	火属性异常	体力慢慢减少	通过反复回避来解除状态，若在有水的地方进行回避的话会立即解除
	水属性异常	耐力回复速度减慢	使用ウチケシの实
	雷属性异常	在受到攻击时会容易造成气绝状态	同上
	冰属性异常	耐力消耗增加	同上
	龙属性异常	武器的属性值都会变为零	同上
	狂龙病毒	当感染槽满后，猎人就会狂龙症发作，体力槽中能自然回复的红色部分会消失，所受的攻击伤害也会变大。	向带有狂龙病毒的怪物持续输出的话，狂龙症会被克服，短时间内玩家的会心率会上升。
	裂伤	与千刃龙战斗时被其飞甲射中或被其腿部的招式击中就会有一定几率陷入裂伤状态，裂伤状态中猎人只要移动或进行攻击都会不断失血	蹲下 / 食用烤肉或モスジャ－キ－

村任务（旅团任务）

村任务又名旅团任务，所有的村任务都限定玩家单人进行。随着村任务的完成游戏的主线剧情也会继续推进，新的据点和设施也会被解锁，在村中与 NPC 对话有时也能接到额外的委托任务。本作中的村任务最高为十星，星数越高难度越大，其中一星～六星为下位村任务，七星～十星为上位村任务。相较同等级的集会任务，村任务的难度都较低。



集会所任务

在集会任务中，玩家不仅可以单人游戏，还可最多与其他三名玩家一同联机完成任务。本作中集会所任务分为下位、上位和 G 级任务，一星～三星的任务为下位任务，四星～七星为上位任务，G 级任务则分为 G1 ～ G3。打完七星的紧急任务“高难度：千の剑”会出现猎人等级（Hunter Rank，也就是俗称的 HR）的解禁任务，完成 G3 的紧急任务“沈め摇卧せ战祸の沼に”则会迎来 G 级解禁，并解锁极限任务。

关键任务：完成关键任务后会触发紧急任务。
紧急任务：完成村紧急任务可提升村任务的等级，集会所紧急任务的完成除了可提升集会所任务外，还可提升并解禁猎人等级。



探索任务

探索任务均在未知的树海进行，猎人每次进入未知的树海都会随机生成地图。在探索任务中玩家要做的就是自由进行狩猎，探索任务没有失败条件，因此玩家可以无限次猫车，也不用顾虑时间的限制。狩猎了场景中的怪物或者拾取怪物的掉落物就可以提交调查报告。到达荷车处可以退出探索任务，根据探索任务的完成情况，玩家会得到相应的旅团点数作为奖励。

除此之外，探索任务可入手发掘装备，除了通过完成探索任务和挖掘场景中的矿点有一定几率入手发掘装备，特别是秘宝区就有很大几率出现发掘装备。登录探索任务派生出的公会任务，并将公会任务等级刷到一定等级后也有较大几率从任务报酬里获得发掘装备。

发掘装备由于是随机生成，所以在性能上会与同样外形的通常装备有很大差别。有些发掘装备一开始便嵌好了装饰品，这些已经被嵌好的装饰品是无法摘除或替换的。不需要的发掘装备，可以回收交换为旅团点数与研磨材。研磨材料在探索任务中也可以通

过挖掘矿点获得，在纳古利村的武器研磨工房用研磨材研磨发掘装备后就可以使用该装备。



▲探索任务会写明是否有秘宝区以及入手发掘装备的倾向。

公会任务

在探索任务中满足了特定条件后，就可能会在最后的调查报告时随机生成公会任务。生成的公会任务首先会作为临时任务保存在主菜单的公会任务选项中，玩家点选任务进行登录后就可以前往集会所接受这些来自于公会的特殊任务。

玩家每完成一次任务，该任务的等级和难度都会提升，任务报酬的质量也会相应提高。与邮差对话可设定一个公会任务与其他玩家通过邂逅通信的形式进行分享。要注意的是临时公会任务可以保存 50 个，但登录的公会任务只能保存 10 个。公会任务也可以通过联机与其他玩家一起完成。



▲公会任务和探索任务一样会标明入手发掘装备的倾向。

斗技大会任务

从规定的数套装备中选择一套，然后讨伐大型怪物的任务。任务最多可容纳两名玩家同时参加，玩家不能携带随从猫参加任务，吃猫饭也不会产生效果，支给的道具会随着玩家的装备选择而发生变化，进入斗技场后



▲斗技场中有栅栏等设施供猎人使用。

玩家只能使用**モドリ玉**才能返回营地。

根据任务的完成时间猎人会获得相应的评价，评价等级由高到低依次为 S、A 和 B，任务的完成情况也会被记录在公会卡片里，报酬里获得的硬币（**コイン**）也是用来制作部分装备的重要素材。

挑战任务

（チャレンジクエスト）

通过配信入手挑战任务后，与巴尔巴雷集会所或东多尔玛竞技场的斗技大会受付娘对话即可接受挑战任务。在挑战任务中，玩家可以与斗技大会任务中不会出现的怪物进行战斗。挑战任务和斗技大会任务一样，最多只接受两名玩家参加。

下载任务

在自宅中与提供房间服务的随从猫对话后可进行下载，下载任务多为《MH》与其他作品的联动任务，任务中入手的素材一般也可以用来制作与联动作品相关的装备。

外传任务

（エピソードクエスト）

本作新增的任务类型，玩家可通过下载取得。取得任务后与自宅中的房间服务随从猫对话，选择想要进入的外传任务，集会所中就会出现该任务的相关角色，与该角色对话就可以接受外传任务。外传任务允许联机，但只有接任务的玩家才能算作完成任务。



▶在小插曲任务中，一些前作的经典角色也会登场！

随从猫

在单人游戏中玩家可以与两只随从猫一起行动，其中的一只是在游戏一开始由玩家自行设定的“主随从猫”，另外一只是随着剧情推进在游戏中雇佣的“副随从猫（サブオトモ）”。玩家每次携带的两只随从猫里，必须有一只为主随从猫。多人联机时如果任务中有 3 ~ 4 名玩家则不允许携带随从猫。每只随从猫在特性和技能上都有所不同，多雇佣随从猫的话也可以选择灵活利用随从猫的各项技能帮忙狩猎。

除了在任务中雇佣野生随从猫外，玩家还可以通过下载、在多人模式或邂逅通信模式下接受其他玩家配信的随从猫的方式获得。



随从猫的管理

在自宅或者奇可村的暖洋洋岛上点击“随从猫信息板（オトモボ－ド）”就可以对随从猫进行管理。以下为随从猫信息板的管理菜单：



▲随从猫的管理界面。

选项	说明
出击・特训の设定	选择是否让随从猫出战。选择“休息（休憩）”时随从猫不会出战，但干劲（テンション）会上升。选择进行特训的话随从猫的等级会上升。
正选成员替换（レギュラ－入れ替え）	将雇佣的随从猫从候补（控え）更换为正式成员（レギュラ－），最多可同时有五只正式成员。在“出击・特训の设定”中玩家可以选择让正选成员出战任务、休息或者特训
变更・出售装备（そうびの变更・卖却）	除了变更和出售随从猫的装备外，玩家们还可以在这里登录或替换随从猫的套装
更换内衣（インナ－の变更）	从两种随从猫的内衣款式中选择一种
编辑随从猫的说明（オトモコメント编集）	自由编辑随从猫情报中的说明一览
解雇随从猫（オトモの解雇）	解雇随从猫。当随从猫的数量达到最大时，继续雇佣的话系统就会自动解雇一只
雇佣配信随从猫（配信オトモの雇用）	雇佣网上配信的随从猫

随从猫的干劲

干劲（テンション）越高随从猫在采集、进攻怪物、合体技等方面的表现就会越好。吃猫饭时选择新鲜食材的话也会提升随从猫的干劲。要注意的是在任务中让随从猫体力为零、进行特训，让随从猫作为随从猫探险队的成员出发探险或投网捕鱼的话都会让其干劲下降。

随从猫的倾向（トレンド）

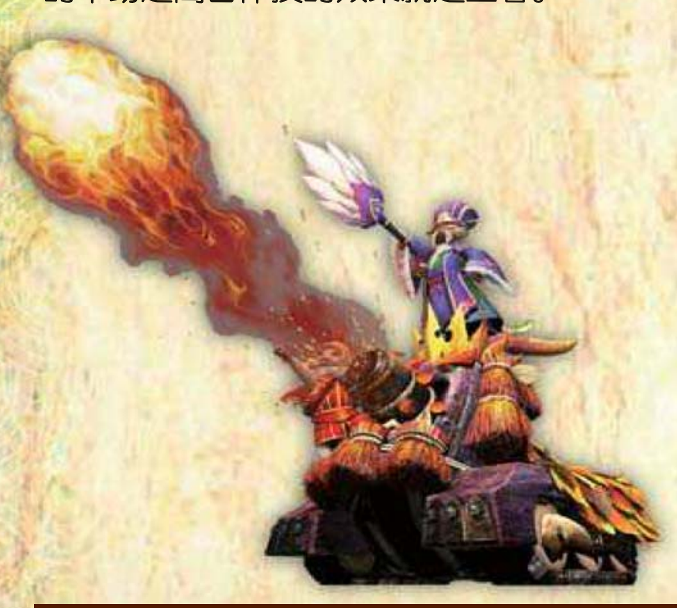
倾向会影响随从猫的各项能力数据以及在任务中的行动，并且不同的倾向也会影响“倾向技（トレンド技）”和“倾向技能（トレンドスキル）”。



倾向	说明
队长（リ－ダ－）	只有主随从猫才会具备的倾向。会提醒偷懒的副随从猫，受到怪物的攻击后队长倾向的随从猫会在一定时间内提高攻击力，并会使用直面突击的进攻方式与怪物作战
助手（アシスト）	技术较全面，擅长各种辅助，比如通知猎人何时可进行捕获、自行发动千里眼之术等等
防守（ガ－ド）	拥有宛如钢铁之壁的防御力。会运用铁壁挑发之术对怪物拉仇恨。其使用的铁壁挑发强化术可有效抵挡平时无法承受的攻击
回复	擅长回复。在受到攻击或者撤退进行回复时会掉落药草、应急药或者生命の粉尘给主人。猎人陷入毒或恶臭状态后会立即吹响解毒・消臭笛进行解除。当猎人的体力达到一定下限时，会积极吹奏回复笛来进行回复
寻宝（宝探し）	喜欢采集，不会对怪物进行攻击，专注于采集
搏斗（ファイト）	擅长攻击，比起其他倾向的随从猫的攻击力要高。吹奏的鬼人笛会在一定时间内提高猎人和自身的攻击力，并可连续使用会心攻击，对怪物施行贯通攻击持续对怪物进行输出，在与大型怪物作战时非常实用
缴获（ぶんどり）	从远处对大型怪物进行攻击，会趁机从怪物身上偷取素材
爆破（ボマ－）	擅长用爆弹进行攻击。会对怪物设置大型爆弹，在愤怒时会使用威力较高的爆弹
野兽（ビ－スト）	通过回旋攻击减少怪物的耐力，让怪物陷入疲劳。此外还会对猎人施加强走效果
跳跃（ジャンプ）	当随从猫向猎人发出信号时，向其奔跑即可对怪物发动跳跃攻击

随从猫的合体技

由主随从猫和副随从猫合作释放的大型技能，有可进行强力输出的猫式火龙车（ネコ式火龙车）、提升猎人体力和耐力最大值的猫式应援乐团（ネコ式应援乐团）、以及扰乱怪物视线，为猎人的进攻和回复制造机会的猫式突击队（ネコ式突击队）。随从猫的干劲越高合体技的效果就越显著。



合体技名称	发动条件
猫式火龙车	大型怪物呈现疲劳 / 气绝状态
猫式应援乐团	猎人受到一定的伤害 / 大型怪物呈现发怒状态 / 猎人被怪物的拘束攻击所困
猫式突击队	大型怪物呈现发怒状态 / 大型怪物在空中移动

合体技大改造之术

当副随从猫发动了“合体技大改造之术”时，合体技的效果不仅会得到大幅增强，也会变得更为华丽。

随从猫的装备

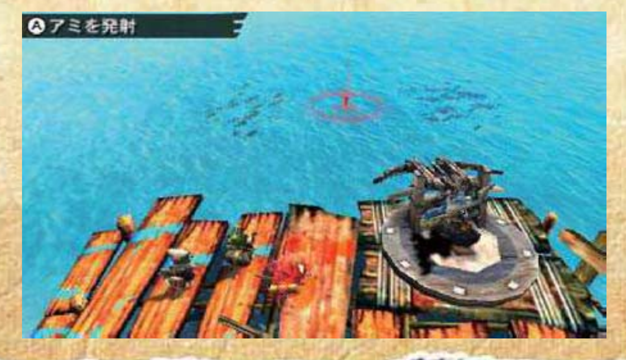
和猎人的装备不同，随从猫装备所需的是怪物的端材，怪物的端材主要是通过随从猫探险队和投网机器获得。并且随从猫的防具只分头和胴两部分，头部防具会影响随从猫的狩猎目标类型。随从猫的武器则主要分为用于切断的“斩”和进行打击的“打”属性武器这两种。



投网机器

（投网マシーン）

在暖洋洋岛上使用的捕鱼利器。瞄准海上的鱼群，然后把握好时机投网就可以获得大丰收，使用投网机器可捕鱼三次，正式和候补的随从猫都可以上场。



随从猫探险队
（モンニャン队）



让候补随从猫进行探险的随从猫探险队。打败怪物的话可得到生产装备的珍贵端材。一次最多可派遣五只随从猫进行探险。

探险流程

①选择探险路线（ル－ト选择）：玩家拥有的食料（しょくりょう）越多，就能将探险队派遣到更远的地方。食料会随着任务的完成而回复。

②选择随从猫（参加オトモ选择）：只能从在后方待命的随从猫中进行选择。

③出发作战：使用随从猫技能与怪物进行作战。

④获得报酬：与怪物作战并将其击退的话作为报酬的端材数量会增加。

探险技巧

●进行攻击前要注意怪物头像的颜色，如果是红色头像的怪物就使用黄色技能、蓝色头像的使用红色技能、黄色头像的则使用蓝色技能。

●颜色图标中的图案表示随从猫所使用的技能。若是没有技能图标的话，说明此随从猫不能发动技能进行攻击。

●当一只随从猫同时有着两种技能时可用 X 键来选择要使用的技能。

●“きまぐれネコの术”可让随从猫会随机发动任一颜色的技能攻击。

●出发前选择探险路线时可得知怪的属性，因此可选择技能相克的随从猫进行战斗。

●技能相同的随从猫可以发动合体技能，增加技能的威力。技能的威力大小和发动技能的图标大小成正比。



通信

邂逅通信

玩家可以将公会卡片、随从猫和公会任务通过邂逅通信的形式与其他玩家交换。要注意的是，配信随从猫的时候不会同时配信其身上的装备，并且配送给对方的随从猫的级别也会回到初始状态。配信出去的随从猫和公会任务仍会保留在玩家处，因此不必担心会有任何损失。邂逅通信中得到的东西都可以在收件箱里找到。公会卡片最多可保存 50 张，公会任务总共可容纳 50 个，随从猫也能存储 50 只。

本地通信与网络通信

选择本地通信或网络通信后，玩家的状态会切换为线上，游戏允许最多四名玩家同时联机。

联机流程

①在据点处选择下屏画面中的世界地图，点选最上方的“单人游戏 / 多人游戏”。



②要进行本地通信的选择“近くの人と游ぶ（ロ－カル通信）”，要进行网络联机的选择“远くの人と游ぶ（インタ－ネット通信）”。



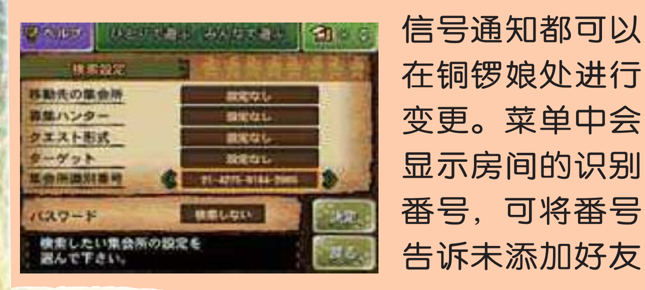
③进入房间后根据需要选择以下操作：

建立集会所（集会所を作る）

选择“建立集会所”可建立集会所房间。在“任务目标（タ－ゲット）”中可设定具体的任务内容，如任务等级、要狩猎的怪物等，并且玩家可以在“募集文”中设定募集口



号，在“房间密码（パスワ－ド）”中玩家可以设定房间密码，这样就不会有其他陌生玩家随意闯入你的房间了。在信号通知（サイン通知）处选择“进行（する）”可将募集信息公开。设定好的募集文、房间密码和信号通知都可以在铜锣娘处进行变更。菜单中会显示房间的识别番号，可将番号告诉未添加好友的玩家，让其输入番号进入集会所房间。



搜索集会所（集会所を探す）

玩家可以在此根据猎人募集和任务形式等条件搜索房间，选择有空位的房间即可进入。

猎人搜索：点击下屏画面最上方的“猎人搜索”并将“OFF”图标切换为“ON”后，系统会自动搜索附近的猎人。

踢人功能：当玩家是房主时，主菜单第二页的倒数第二项“メンバ－から外す”就是踢人出房间的选项。

添加好友 & 屏蔽功能

在下屏画面中选择好友（フレンド）、会出现好友列表、好友登录申请、屏蔽列表、屏蔽列表登录和受信拒否设定这五个选项。

好友列表（フレンドリスト）：查看FC好友的状态，点击显示“参加可能”的好友可直接进入其所在的房间（满员状态下除外）。

好友登录申请（フレンド登录申请）：点击公会卡片，选择“送る”后点选“向全员发送（全员に送る）”的话可向房间里的所有人发送自己的公会卡片，选择“个别发送（个别に送る）”则只向指定的人发送。

屏蔽列表登录（ブロックリスト登录）：把在线的玩家加入屏蔽列表，要注意的是将其登录后便不能一起进行游戏，也不能接受来自于此玩家的一切信息。

屏蔽列表（ブロックリスト）：查看被屏蔽的玩家，在这里也可以解除对其的屏蔽状态。

拒绝收信设定（受信拒否设定）：屏蔽其他玩家发来的信息。

定型文功能

前三页为即时发言的定型文，第四、五页为自动发言的定型文，自动定型文也是本作新追加的功能，当猎人在任务中骑上怪物、设置了炸弹或陷入紧急异常状态时，系统就会即可发出设置好的定型文提醒其他玩家。



选择聊天记录（チャットログ）可查看进入该集会所后所有的聊天记录，选择输入发言（キ－ボ－ドで入力して发言）可使用日文或英文与其他玩家聊天，选择定型文编集则可更改系统设置的定型文。

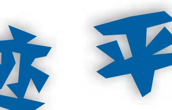
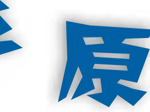


地图篇

地图图标一览

图标	说明
	双向通道
	单行通道
	营地
	采取
	挖掘
	钓鱼点
	猫穴
	野生随从猫

注：图标右侧的数字为固定出现的采集点个数，括号中的数字表示会随机出现的采集点个数。秘宝区只会在上级和 G 级任务中出现。

遗迹平原

地形中有着较大的高低差，不仅古代遗迹众多，也有许多可供猎人采集的植物。

注：5 区和 7 区有地形变化后才会出现的隐藏挖掘点。

1 [2] 3 [8]
1 [0] 1 [0]
5
9
秘宝区
山菜爷
4 [9] 1 [0] 1 [0]
7
10
1 [8] 1 [3]
2 [0] 1 [0]
2
4
6
4 [9] 1 [6]
1
3
8
2 [9] 0 [3] 1 [0]
营地
3 [6] 1 [0]
4 [6] 0 [3]
4 [8] 0 [3]

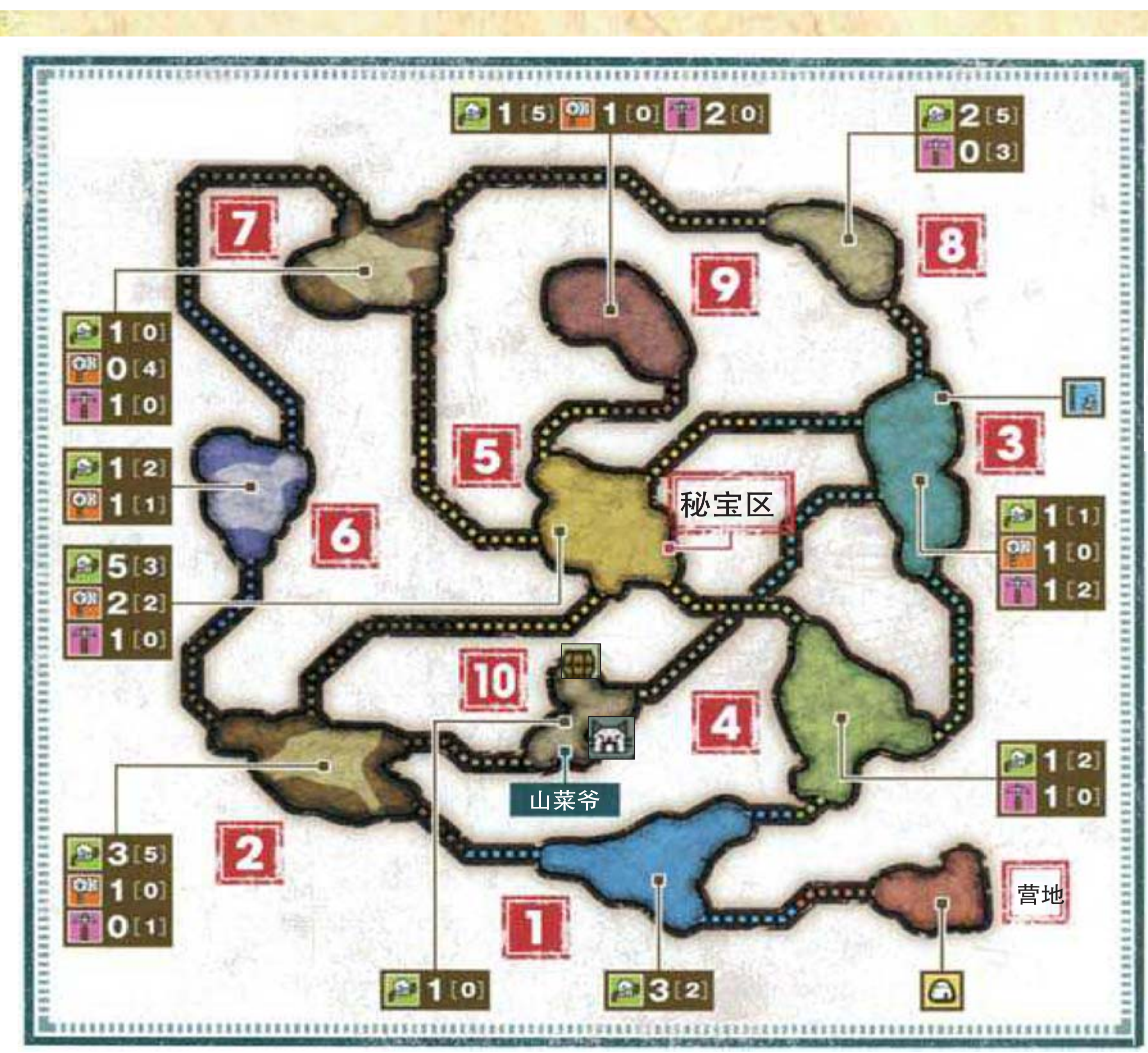
地底洞窟

拥有广阔的地下洞穴，挖掘点众多。

营地
山菜爷
秘宝区
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

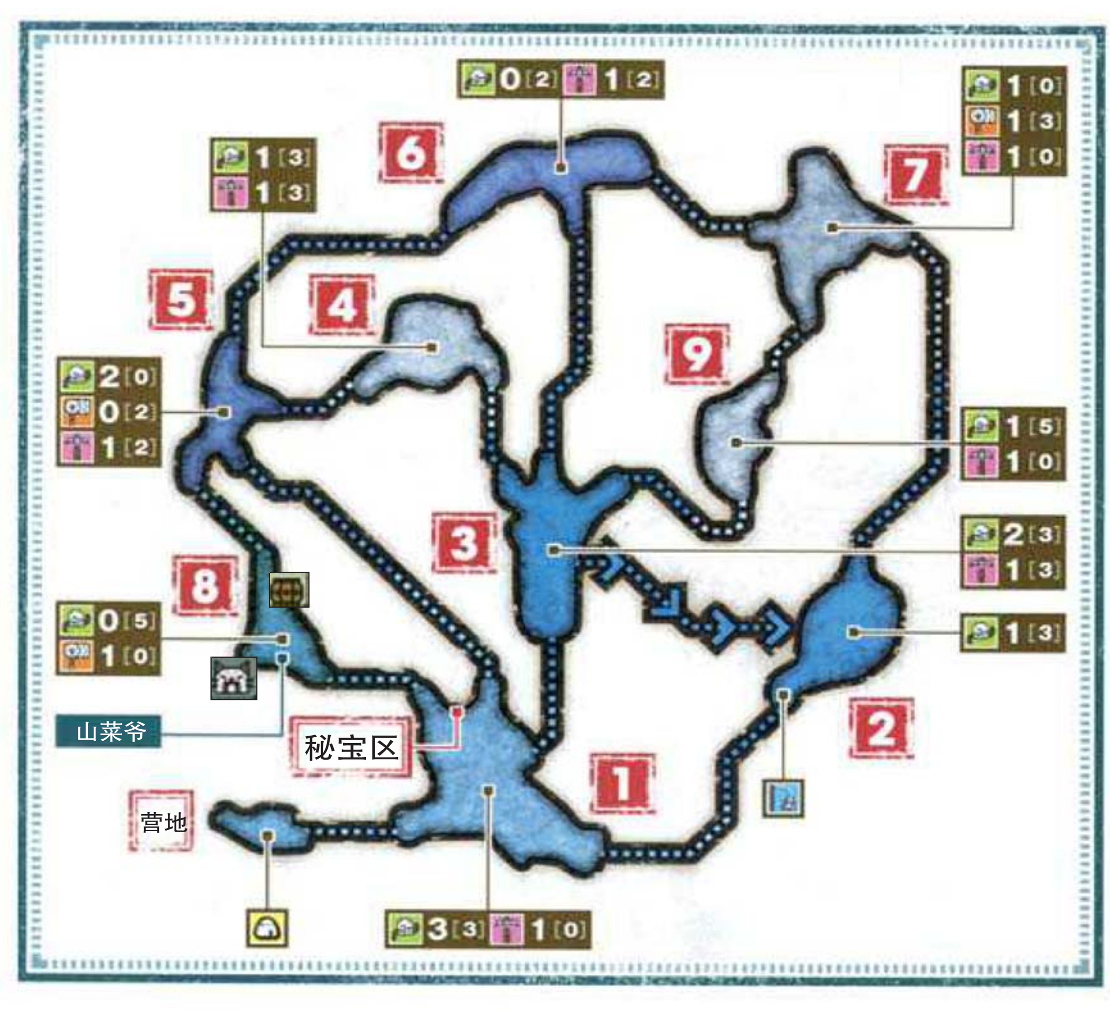
原生林

存在毒沼的巨大森林，生活着数量众多的昆虫。



冰海

广阔的冰海区域吹着寒冷刺骨的强风，必须携带热饮才能行动自如。



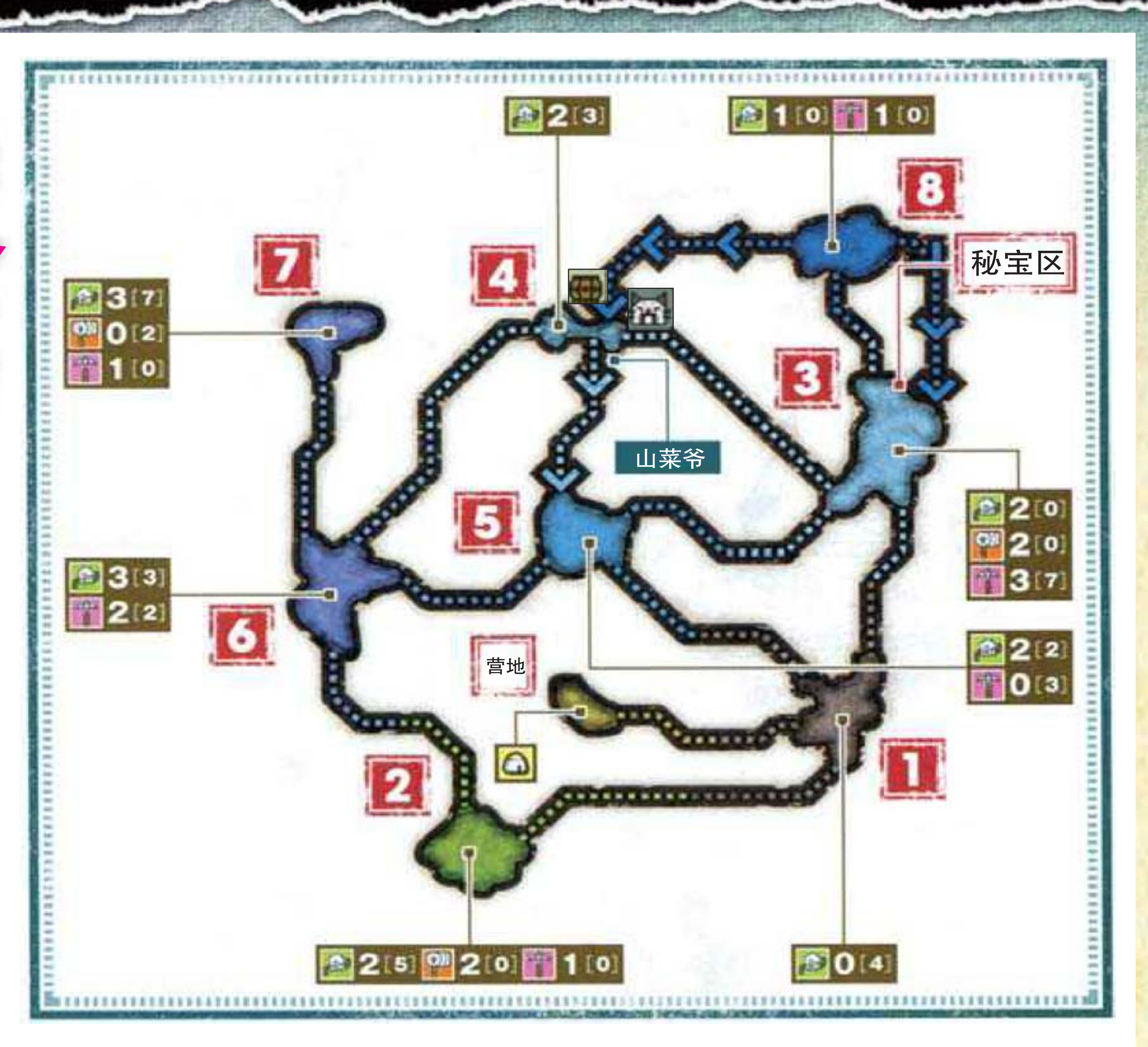
地底火山

会从地面喷射出熔岩的地底洞窟，许多区域需要饮用冷饮才能继续活动。

山菜爷
营地
秘宝区

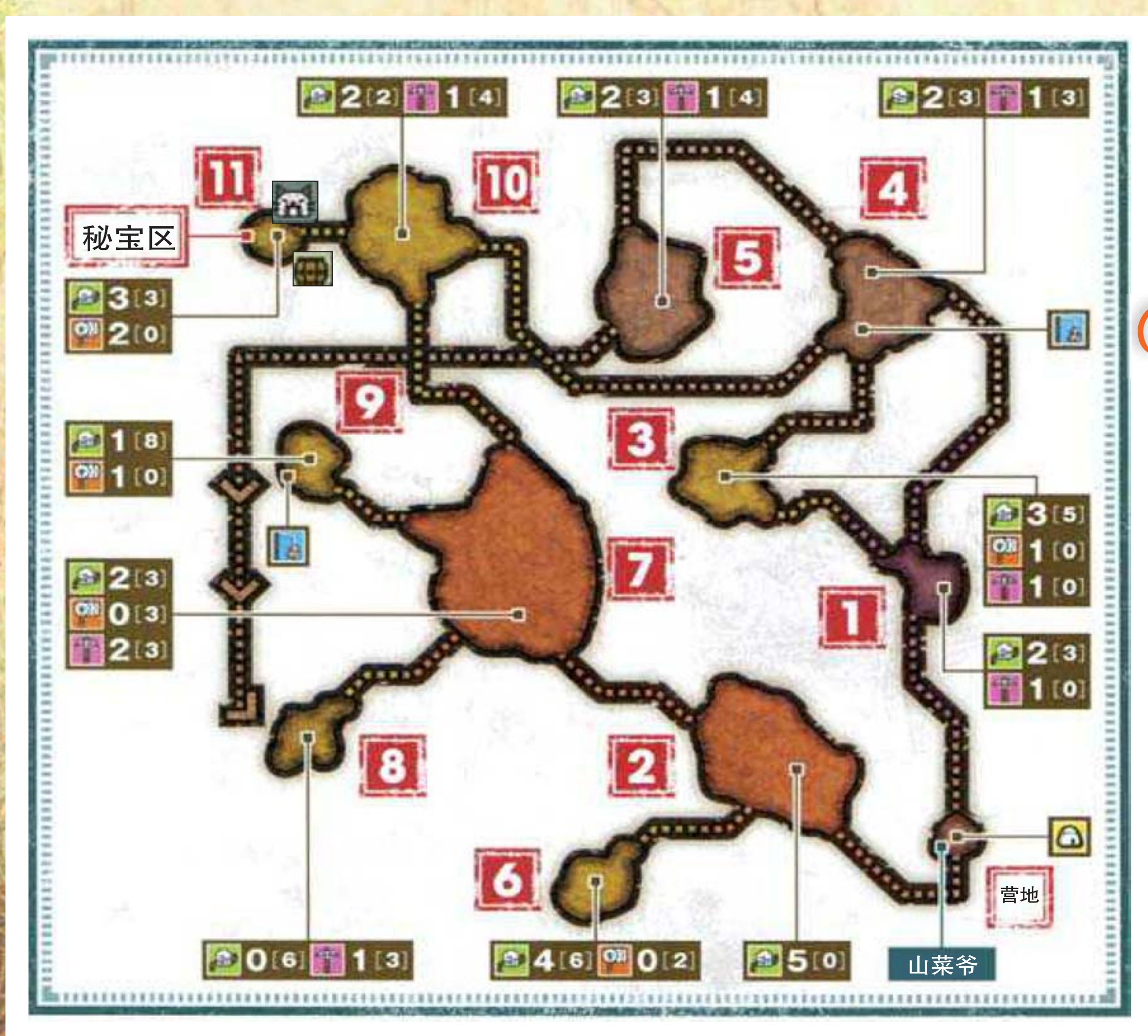
天空山

海拔极高的地区，可以采集到许多珍稀的植物和矿物。



旧砂漠（昼）

拥有砂地、岩场和地底湖的广袤地区，并且白天的砂漠酷暑难耐，需携带冷饮前往。



旧砂漠（夜）

夜晚的砂漠会急速降温，并会出现许多珍稀的素材供猎人采集。

秘宝区
营地
山菜爷
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11



武器根据攻击距离分为近战和远程两种，近战包括了片手剑、双剑、大剑、太刀、锤子、狩猎笛、长枪、铳枪、斩击斧、蓄能斧、操虫棍，使用这些武器的猎人被称为剑士。而远程武器为轻弩、重弩和弓，为射手所使用。两种类型除了使用的防具不同外，在狩猎时也有着截然不同的风格。

武器的生产 & 强化

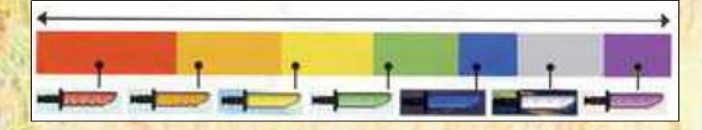
通过使用相应的素材，玩家可以在加工屋打造装备。选择“武器生产”选项，投入素材和生产费用后就能获得自己想要的武器了。强化同样也是在加工店里进行，选“装备强化”的选项，投入素材和强化费用可把已有的武器升级强化，近战武器的升级强化

主要是提升攻击力和斩味，远程武器里弩炮主要提升攻击力和支持弹种，弓则提升攻击力和射击类型的蓄力等级。另外操虫棍的强化方法有别于其他武器，会在操虫棍的部分专门说明。

当流程推进到一定程度后，商店会开启极限强化功能，珍稀度 8 以上强化到顶的武器可以消耗（大）极龙玉 + 特定素材进行极限强化。极限强化分为攻击、防御和生命力三种，前两种为字面意思，分别增加攻击力和防御力，生命力则是在攻击的时候会回复自身的 HP。

斩味

斩味是近战武器的锋利度，战斗时斩味以刀形状的图标在耐力槽的下方表示，斩味的高低以颜色划分，从低到高为红、橙、黄、绿、蓝、白、紫，斩味越高对攻击力的修正也越高，并且攻击怪物坚硬的部分时也不容易弹刀，斩味会随着攻击慢慢下降，也就是刀变钝，需要用砥石来回复，另外比较特殊的是千刃龙近战武器只要翻滚一定次数就会自动回复斩味（千刃龙的弩翻滚一次就会装填一颗子弹）。



攻击系统

攻击系统分为切断、打击和弹三种，不同的攻击系统对怪物有着不同的效果，以部位破坏为例，切断系统能砍断怪物的尾巴，而打击系统能削减怪物耐力，而如果对怪物头部连续进行打击，还可以使其晕眩。一般攻击系统以武器的攻击方式划分，如刀剑为切断，钝器为打击，远程武器为弹，不过不少武器都不止一种攻击系统。

属性攻击 & 异常状态

部分近战武器和弓除了基础攻击力外还带有属性，属性分为火、水、雷、冰、龙五种，在攻击时能视怪物的弱点属性给予附加伤害，而轻弩和重弩的属性攻击则用各种属性弹实现。异常状态则有毒、麻痹和睡眠三种，近战武器的异常状态属性和之前的属性一样，都是附加在武器上的，攻击时就有一定几率发动，当怪物累积了一定的异常状态属性值后就会陷入该状态，而弓和弩的异常状态攻击则分别用各种异常状态瓶和子弹来实现。

除了以上的属性外，还有一种比较特别的爆破属性，爆破虽然和异常属性一样是有一定几率发动的，不过累积满了后并不会让怪物陷入异常状态，而是会爆炸，直接给予怪物伤害。

会心

除了攻击力外，每把武器还有会心率这个设定，当数值为正时有这个百分率的机会打出带有白光特效的会心攻击，攻击力为 1.25 倍。当数值为负时，则有这个百分率的机会打出带有黑光特效的负会心攻击，攻击力为 0.75 倍。



▲黑光特效的负会心攻击。

比较特殊的是本作新增的黑蚀龙（过渡）系列的武器，同时带有正会心和负会心，并且负会心无法通过加会心率的技能来抵消，不过当克服了狂龙病毒后，负会心数值会转为正的和原来相加。打个比方，比如大剑シャイン or ダ－ク是负 45 会心和正 20 会心，当克服了狂龙病毒后负 45 会心就会变成正的，加上原来的也就是有 65 的正会心。

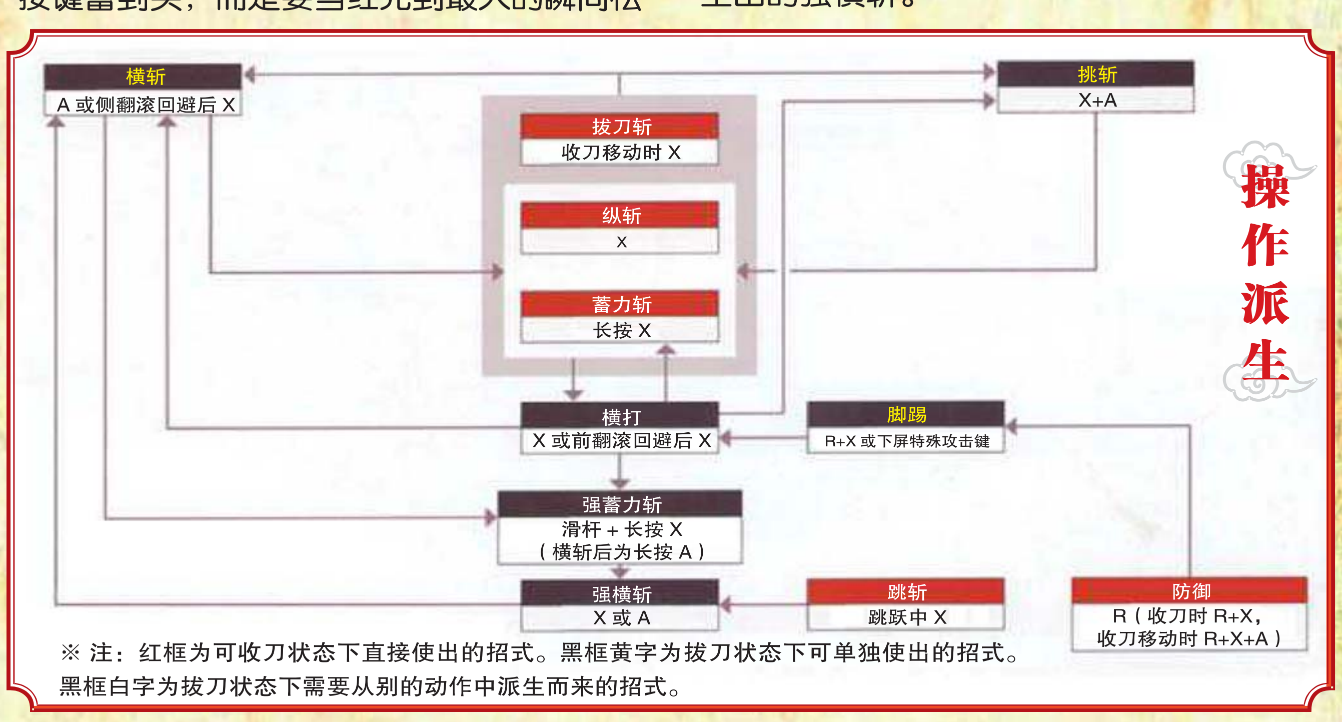
刚体效果

部分武器的某些招式有刚体效果，可以无视风压和部分小伤害所造成的硬直，继续完成攻击动作。但要注意的是，就算刚体不怕小伤害的硬直，但受到伤害还是会使体力减少。

大剑

大剑虽然攻击招式不多，但攻击范围和攻击力都非常理想，并且还能格挡，用一句话概括就是简单实用。惟一的不足是拔刀移动速度慢，所以狩猎时要贯彻以“一击脱离”为中心的打法，也就是平时以收刀状态和怪物周旋，等怪物出现空隙时再一口气接近给予重创，攻击完后收刀寻找下一次攻击机会。大剑最大的特征是可以使用威力巨大的蓄力斩，蓄力斩的威力随着蓄力的阶段而定，不过要注意威力最大的 3 段蓄力斩并不能按着按键蓄到头，而是要当红光到最大的瞬间松开按键。

大剑强蓄力斩后派生的强横斩的威力根据强蓄力斩的蓄力阶段而定，强蓄力斩蓄力阶段越高，派生出来的强横斩威力也就越大，另外跳斩后也可以派生出强横斩，这招的威力相当于蓄到二段的强蓄力斩派生出的强横斩。



招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳斩	中	切断	有
拔刀斩	中	切断	有
纵斩	中	切断	有
跳斩	中	切断	有
横斩	中	切断	有
脚踢	极小	无	无
蓄力斩（1 段）	中	切断	有
蓄力斩（2 段）	大	切断	有
蓄力斩（3 段）	极大	切断	有
蓄力斩（蓄过头）	大	切断	有
横打	小	打击	有
强蓄力斩（无蓄力）	中	切断	有
强蓄力斩（1 段）	中	切断	有
强蓄力斩（2 段）	大	切断	有
强蓄力斩（3 段）	极大	切断	有
强横斩（无蓄力）	中	切断	有
强横斩（1 段）	中	切断	有
强横斩（2 段）	大	切断	有
强横斩（3 段）	极大	切断	有
横斩（侧翻滚回避后）	小	切断	有

推荐连技

纵斩（拔刀斩）/ 蓄力斩→（横打 / 横斩 / 捞斩）→回避

解说：一击脱离专用连技，用于较短的攻击时机，回避后马上收刀等待下一次的攻击机会。

蓄力斩→横打→（循环）→强蓄力斩→强横斩

解说：怪物倒地、中陷阱等长时间不能行动时用的连技，一套下来可以造成可观的伤害，不过强横斩后有较长的硬直，要注意站位，避免被从硬直中恢复过来怪物攻击。

推荐技能

斩れ味レベル +1、真打、拔刀术【技】、拔刀术【力】、居合术【力】、纳刀术、集中、（高级）耳栓

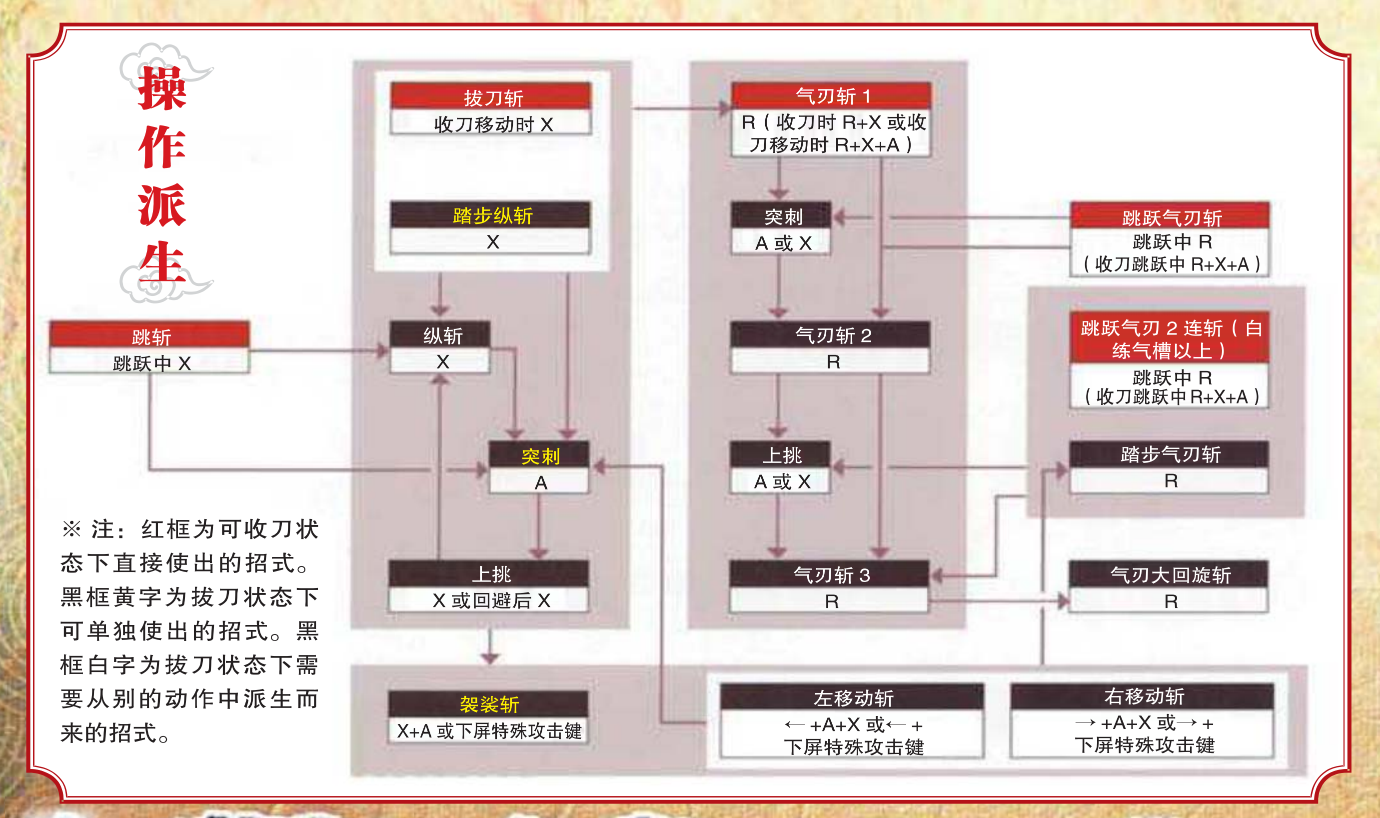
太刀

太刀和大剑一样是长刀身武器，有着很广的攻击范围，虽然单招攻击力比大剑低而且不能防御，但胜在攻击频率快，并且拔刀后的机动性也非常优秀，可以做出灵活的立回。太刀最大的特征是其独有的练气槽系统，当用普通攻击命中怪物时就会增加，消耗练气槽能使出高威力的气刃斩，如果用气刃斩的收尾专用招气刃大回旋斩命中怪物，练气槽的阶段就能得到提升，从而使攻击力得到补正，最多可提升 3 次，从小到大依次是白→黄→红。但要注意练气槽有时间限制，如果不在练气槽的外框减完前继续使用气刃大回旋斩命中怪物的话练气槽阶段就会直接归零，并且当槽到达红色后，就算使用气刃大回旋斩命中怪物也不能一直保持红槽状态，因此平时最好是用白槽或黄槽和怪物周旋，等怪物倒地或中陷阱时再进入红槽，一口气给予怪物重创，而进入红槽后要避免受到无谓的伤害，以免红槽的时候还要忙于回复，无法将红槽的时间最大化利用在攻击上。

从《MH4》开始，袈裟斩和移动斩后可接踏步气刃斩进入气刃斩的连携，玩家有更多的选择使出气刃大回旋斩提升练气槽等级。高低差动作方面除了有一般武器的跳斩外，太刀还有独有的跳跃气刃斩，攻击力和范围都比普通的跳斩更优秀，跳跃中有练气的情况下可以优先选择这招。

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳斩	中	切断	有
跳跃气刃斩	大	切断	有
跳跃气刃斩（无练气时）	小	切断	有
气刃 2 连斩	小・大	切断	有
气刃 2 连斩（无练气时）	极小・小	切断	有
回避派生的上挑	小	切断	有
踏步气刃斩	大	切断	有
踏步气刃斩（无练气时）	小	切断	有
拔刀斩	中	切断	有
踏步纵斩	中	切断	有
纵斩	中	切断	有
突刺	小	切断	有
上挑	小	切断	有
袈裟斩	中	切断	有
左右移动斩	中	切断	有
气刃斩 1	中	切断	有
气刃斩 1（无练气时）	小	切断	有
气刃斩 2	中	切断	有
气刃斩 3	小・小・大	切断	有
气刃大回旋斩	大	切断	有



推荐连技

拔刀斩（踏步纵斩）→（纵斩）→（突刺）→（上挑）→袈裟斩 / 移动斩

解说：基本的一击脱离连技，括号里的招式可看情况使出，最后根据怪物的朝向使出袈裟斩或左右移动斩回避。

突刺→移动斩（袈裟斩）→踏步气刃斩→气刃斩 3 →气刃大回旋斩

解说：踏步气刃斩能快速派生到气刃大回旋斩，比起一整套气刃斩连技所花的时间要少，适合只有较短的攻击机会时用来提升练气槽等级。

气刃斩 1 →突刺→气刃斩 2 →上挑→气刃斩 3 →气刃大回旋斩

解说：在怪物处于较长的硬直时用的连技，因为连技中会产生位移，需用滑杆调整攻击方向，保证最后的气刃大回旋斩命中。

推荐技能

斩れ味レベル +1、真打、回避性能、回避距离 UP、（高级）耳栓、业物、集中、耐震



片手剑

片手剑有着攻击频率快和招式硬直小的特点，并且拔刀时移动速度也不慢，非常适合打游击战，当遇到一些其他武器无法抓住的极小攻击机会时，灵活的片手剑也可砍上两刀。片手剑还装备了盾牌，虽说防御性能不如长枪和铳枪等武器，用不了防御反击的打法，不过在危机关头用来保命还是可以的。能在拔刀状态下使用道具也是片手剑独一无二的优势，一来能争取到更多的攻击时间，二来不容易错过使用道具的时机，能提高不少狩猎效率，团队狩猎中配合广域化技能更是能造福队友。

片手剑的缺点是单招攻击力太低，没有瞬间爆发力，要瞅准怪物的每一个空隙逐点累积伤害。同时短小剑身导致攻击范围很窄，水平方向还可以靠突进斩和翻滚后挑斩来弥补，垂直方向则比较无力了。

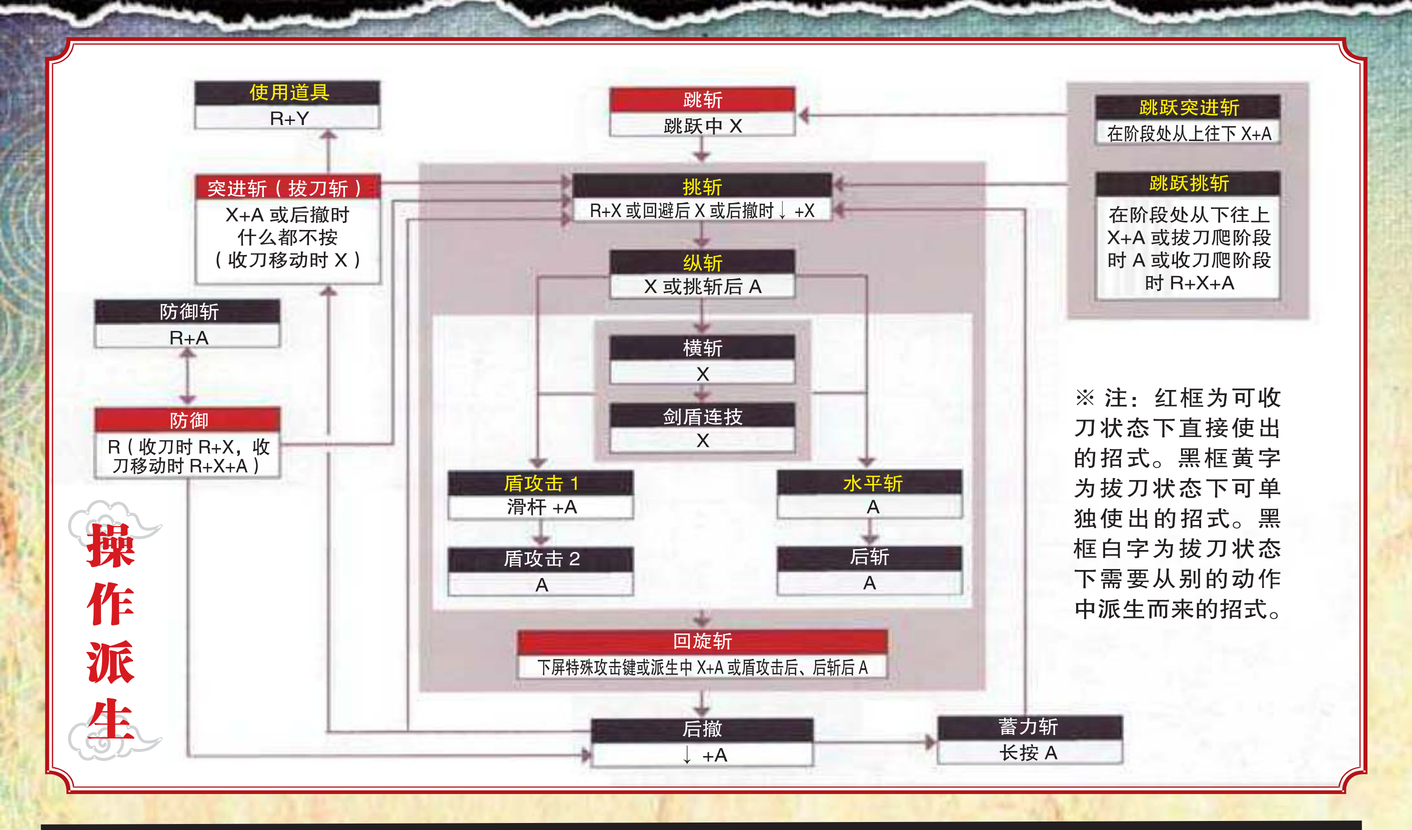
从《MH4》开始片手剑增加了一招后撤动作，可接在各种普通招式后面，能像长枪一样在攻击后马上拉开距离，避免被怪物的反击打到。后撤的派生也非常丰富，分为突进斩、蓄力斩和捞斩，能立即转守为攻，其中突进斩用在攻击时机比较短的时候，如果攻击时间充裕，则可以接威力更大的蓄力斩，而如果在此过程中怪物已经产生位移，那就接挑斩再接回避把动作取消掉。

高低差的动作方面，除了所有武器共通的跳跃攻击外，片手剑还有两招独有的动作，一个是能跳得更远的跳跃突进斩，即使怪物离得较远也能用跳跃攻击打到；另一个是从下往上使用的跳跃挑斩，在有阶段的地方可用这招来减小自身垂直方向攻击范围短的劣势，也变相增加了乘骑攻击的机会。



招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳斩	中	切断	有
跳跃挑斩	中	切断	有
跳跃突进斩	中	切断	有
突进斩（拔刀斩）	中	切断	有
纵斩	小	切断	无
横斩	小	切断	无
剑盾连技	小・中	打击・切断	无
回旋斩	中	切断	无
防御斩	小	切断	无
挑斩	小	切断	无
水平斩	中	切断	无
后斩	中	切断	无
盾攻击 1	小	打击	无
盾攻击 2	中	打击	无
蓄力斩	中・大	打击・切断	有（出招时）



推荐连技

挑斩→纵斩→横斩→水平斩→后斩

解说：单手剑的基本连技，一般在怪物脚下的时候使用，如果想削减怪物的耐力，则可以把水平斩换成盾攻击。

突进斩（拔刀斩）→挑斩→纵斩→横斩→水平斩→后斩→（回旋斩）

解说：当怪物露出较大的空隙时使用的连技，突进斩用于快速拉近和怪物的距离，最后的回旋斩视情况使出，如果位置不对，则可换成回避来调整站位。

盾攻击 1→盾攻击 2→（循环）

解说：怪物中陷阱或闪光时可以使用连续的盾攻击对头部进行攻击，以快速累积晕眩值，不过只推荐队伍中没有打击系统武器的时候使用。

挑斩→后撤→突进斩（蓄力斩）

解说：用在怪物准备出招时，用后撤躲过攻击后再拉近距离继续攻击。

推荐技能

斩れ味レベル +1、真打、回避性能、回避距离 UP、砥石使用高速化、业物、属性攻击强化、状态异常攻击强化、广域化、罠师、トラップマスタ –、会心击【属性】、会心击【特殊】、早食い



双剑

双剑的攻击频率出众，和片手剑一样也是注重连续攻击的武器，虽然单发招式的攻击力不高，但只要一有长时间的攻击机会，连绵不断的攻击就能对怪物造成巨大伤害。缺点方面也和片手剑相同，短刀身导致攻击范围太窄，需要和怪物贴身战斗，并且不像片手剑那样能用盾格挡，对立回的要求更高。

双剑的特点在于拥有鬼人化和鬼人强化两个特殊状态，鬼人化中，耐力会不断消耗，但招式性能和攻击力加强，同时还有附带刚

体效果、能使用回避性能更高的鬼人回避以及高威力的鬼人乱舞等好处，不过当耐力槽减完后鬼人化也会自动解除。

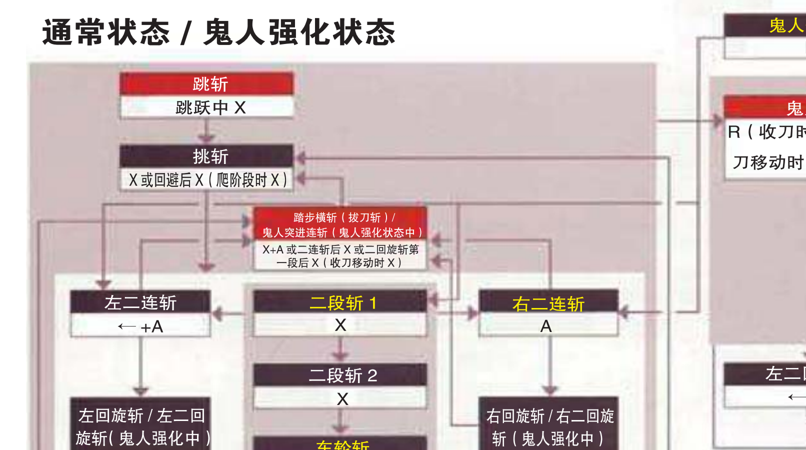
鬼人化中攻击命中怪物能积蓄耐力槽下方的鬼人槽，鬼人槽满了后回到通常状态就会进入鬼人强化状态，该状态可以看作是鬼人化状态的弱化版，虽然没有了攻击力加成，但依然能享用部分性能强化的招式以及鬼人回避。鬼人强化状态需要鬼人槽来维持，随着时间经过，或非鬼人化状态下使用鬼人回避以及部分性能强化招式都会导致鬼人槽减少，清空后鬼人强化状态就会自动解除。

《MH4G》中鬼人化和鬼人强化状态的踏步横斩也得到了强化，变成了鬼人突进连斩，这招平时单独使出最不消耗鬼人槽的，只有从鬼人连斩派生过来时才会消耗，不过好处是获得的刚体效果时间更长。

双剑也有自己专用的空中招式——空中回转乱舞，攻击距离和攻击力都比普通的跳跃攻击更理想，并且在落地时还能派生专用终结技，回报也不小，在有阶段的地方可以积极使用。

操作派生

通常状态 / 鬼人强化状态



鬼人化状态



※ 注：红框为可收刀状态下直接使出的招式。黑框黄字为拔刀状态下可单独使出的招式。黑框白字为拔刀状态下需要从别的动作中派生而来的招式。

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳斩	小・小	切断	有
空中回转乱舞	小・小・小・小	切断	有
回转乱舞终结	中・中	切断	有
二段斩 1	小・小	切断	无
二段斩 2	小・小	切断	无
车轮斩	小・大	切断	无
踏步横斩（拔刀斩）	小・小	切断	有
挑斩	中	切断	无
左二连斩	小・小	切断	无
右二连斩	小・小	切断	无
左回旋斩	中・小・小	切断	有
右回旋斩	中・小・小	切断	有
左二回旋斩	中・小・小・中・小・小	切断	有
右二回旋斩	中・小・小・中・小・小	切断	有
鬼人连斩	小・小・小・小・极大	切断	有
六段斩	小・小・小・小・大	切断	有
乱舞	大・小・小・小・小・极大	切断	有
鬼人突进乱舞	小・小・小・小・中	切断	有

推荐连技

通常状态

踏步横斩（拔刀斩）→挑斩→二段斩 1 →（二段斩 2）→（车轮斩）→二连斩

解说：通常状态下的基本连技，一般用于较短的攻击时机，以踏步横斩拉近距离，如果时间允许，还可在中间加入二段斩 2 和车轮斩。

（鬼人强化状态）二段斩 1 →二段斩 2 →（车轮斩）→鬼人连斩→鬼人突进乱舞

解说：主要伤害在最后的鬼人连斩和鬼人突进乱舞，所以前面的招式大可不必太复杂，视情况也可将二段斩 2 省略掉。

鬼人化状态

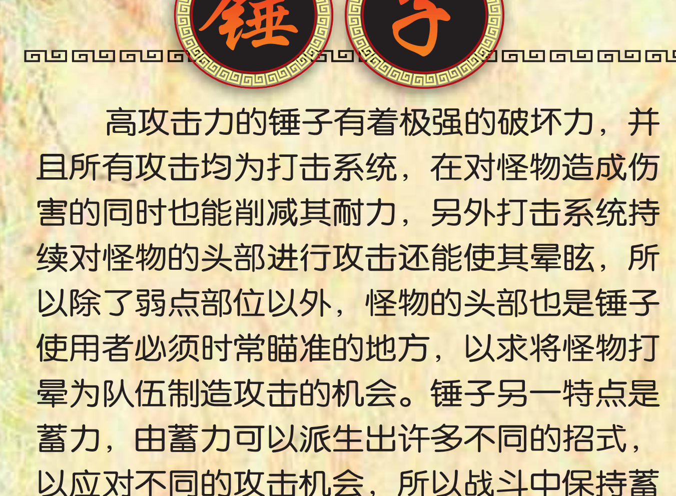
车轮斩→六段斩→乱舞

解说：怪物露出大空隙时的连技，对弱点部位使出能瞬间带来巨大伤害，但要注意乱舞后的硬直较大，攻击完毕后要用回避动作取消。

推荐技能

斩れ味レベル+1、真打、砥石使用高速化、业物、属性攻击强化、状态异常攻击强化、ランナー、体术、スタミナ急速回复、回避性能、（高级）耳栓、奥义、会心击【属性】、会心击【特殊】

锤子



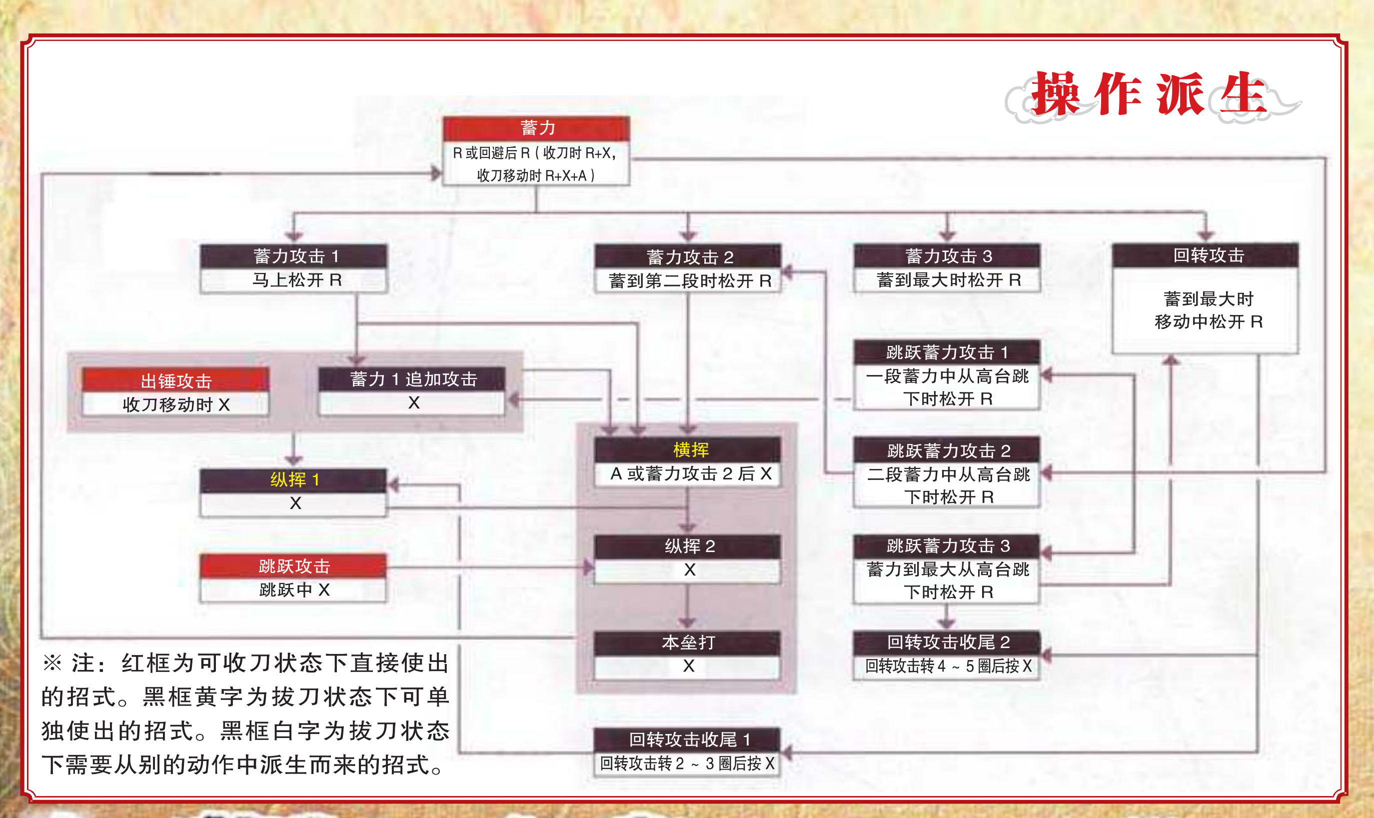


高攻击力的锤子有着极强的破坏力，并且所有攻击均为打击系统，在对怪物造成伤害的同时也能削减其耐力，另外打击系统持续对怪物的头部进行攻击还能使其晕眩，所以除了弱点部位以外，怪物的头部也是锤子使用者必须时常瞄准的地方，以求将怪物打晕为队伍制造攻击的机会。锤子另一特点是蓄力，由蓄力可以派生出许多不同的招式，以应对不同的攻击机会，所以战斗中保持蓄力状态是锤子狩猎的基本，一旦有机会就用蓄力攻击起手，然后再带入其他攻击。

锤子的缺点在于武器的长度短，导致攻击范围狭窄，经常需要贴身和怪物战斗，并且不能防御，非常容易中怪物的攻击，不过好在拔刀和蓄力状态下移动速度不减，可以在立回上下工夫来减少风险。

锤子的高低差动作除了一般的跳跃攻击外，蓄力攻击也能在跳跃中使用，并且蓄力中即使登上和跳下也不会中断，不会对蓄力产生影响，爬上爬下时照样可以随时按住R键寻找攻击机会。跳跃蓄力攻击打中怪物也是可以乘骑的，并且就算没有乘骑上去，落地后还可以接别的攻击，伤害也很可观。

操作派生



※注：红框为可收刀状态下直接使出的招式。黑框黄字为拔刀状态下可单独使出的招式。黑框白字为拔刀状态下需要从别的动作中派生而来的招式。

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃攻击	中	打击	有
跳跃蓄力攻击 1	大	打击	有
跳跃蓄力攻击 2	大	打击	有
跳跃蓄力攻击 3	极大	打击	有
纵挥 1	中	打击	有（攻击动作途中）
纵挥 2	小	打击	无
横挥	小	打击	有
本垒打	极大	打击	有
蓄力攻击 1	小	打击	有
出锤攻击	小	打击	有
蓄力 1 追加攻击	小	打击	有
蓄力攻击 2	中	打击	有
蓄力攻击 3	小・极大	打击	有
回转攻击收尾 1	中	打击	有
回转攻击收尾 2	极大	打击	有
回转攻击	小・小・小・小・小・小・中	打击	有

推荐连技

蓄力攻击 1→蓄力 1 追加攻击→纵挥 1→回避

解说：一击脱离用连击，攻击时机较短时可以把纵挥 1 省略掉。

蓄力攻击 1/ 蓄力攻击 2→横挥→纵挥 2→本垒打→蓄力

解说：怪物长时间不能行动时使用的连技，集中对怪物头部进行打击能很快累积晕眩值。

推荐技能

斩れ味レベル +1、真打、ランナ－、集中、スタミナ急速回复、回避性能、（高级）耳栓、弱点特效、KO 术、スタミナ夺取、ネバネバ剑法、强打



和锤子一样，攻击多为打击系统的狩猎笛能快速削减怪物的耐力，并且对大型怪物的头部进行连续打击可使其进入行动不能的晕眩状态。不过说到狩猎笛最大的特色，还在于演奏。狩猎笛在攻击的同时能累积音色，三种基础攻击各对应一种音色，当组合出特定的旋律后可以通过 R 键演奏出来，从而为自己和队友附加各种有利的状态，所以在团队狩猎中笛手一般被称为“奶妈”。不同的狩猎笛能演奏的音色也是不同的，具体音色可在武器界面确认，其中 X 键对应最左边的音色 1，A 键对应中间的音色 2，X+A 对应最右边的音色 3。

从《MH4》开始狩猎笛增加了滑杆 +A 的连音攻击，这个攻击开头虽然只有一个音色 2，不过在攻击过程中可以随意增加一个音色键，但动作却没增加，也就是说一个动作可累积两个音色。打个比方，如要同时累积音色 2 和音色 1，那就输入滑杆 +A、X，如此类推，同时累积音色 2 和音色 3 就输入滑杆 +A、X+A，同时累积两个音色 2 就输入滑杆 +A、A，为演奏节省了不少工夫。《MH4G》中连音攻击的第一段后可以用翻滚回避取消，当然这也就只能累积第一个音色。

狩猎笛的跳跃攻击虽然动作看上去是一样的，但通过不同的按键使出就是不同的音色，跳跃攻击落地后的派生也是非常丰富，不会影响音色的累积。不过需要注意的是，只有在拔刀状态时的跳跃中才能使出对应不同按键的跳跃攻击，如果是收刀状态的跳跃那只能使出 X 键的。

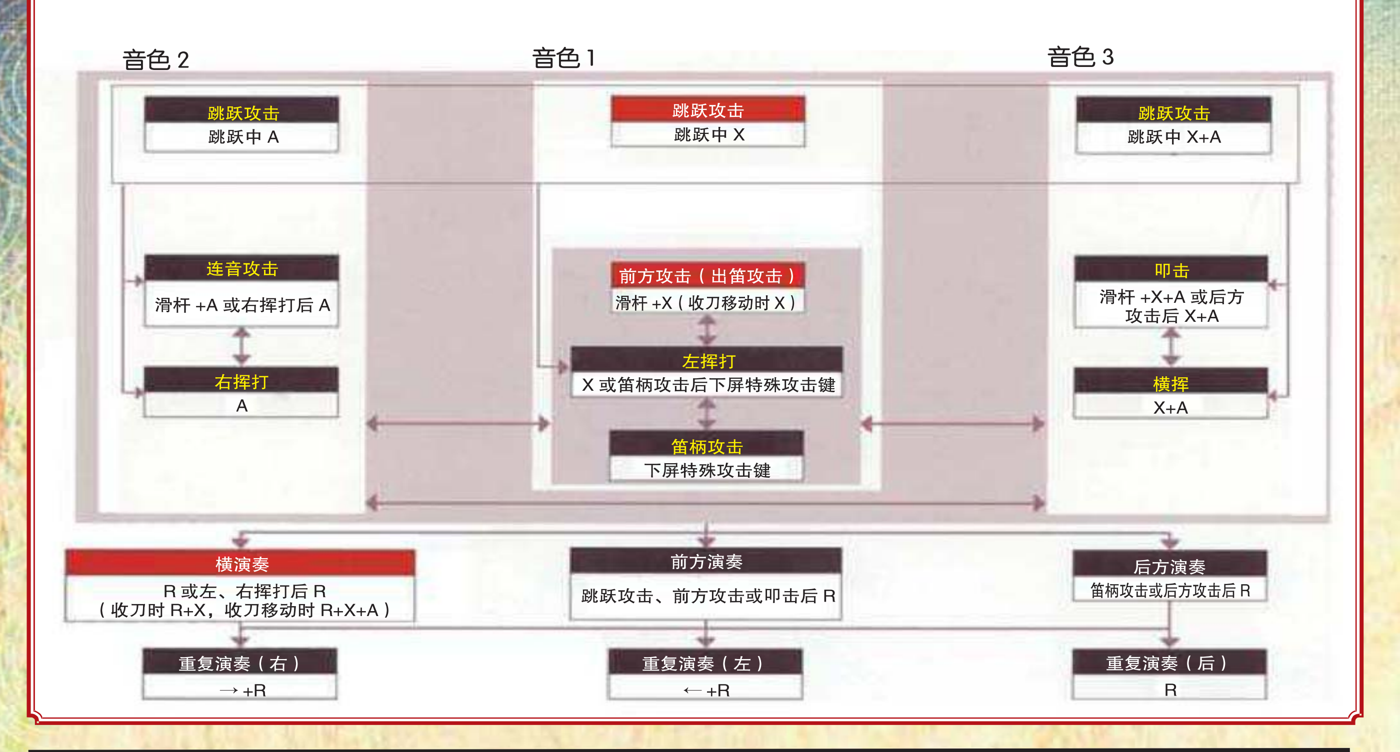


招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃攻击	中	打击	有
右挥打	中	打击	有
左挥打	中	打击	有
前方攻击（出笛攻击）	中	打击	有
后方攻击	小	打击	有
笛柄攻击	小	切断	有
叩击	小・大	打击	有
连音攻击	小・小	打击	有
前方演奏	小	打击	有
横演奏	中	打击	有
后方演奏	中	打击	有
重复演奏（右）	中	打击	有
重复演奏（左）	中	打击	有
重复演奏（后）	大	打击	有

操作派生

※ 注：红框为可收刀状态下直接使出的招式。黑框黄字为拔刀状态下可单独使出的招式。黑框白字为拔刀状态下需要从别的动作中派生而来的招式。



推荐连技

前方攻击（出笛攻击）→左挥打→回避→演奏

解说：所有狩猎笛共通的基础连技，回避后确认安全就可开始演奏。

左挥打→右挥打→（循环）

解说：怪物倒地或中陷阱时使用的连技，挥打攻击力较高，且频率也不低，集中对怪物头部进行打击能很快积蓄晕眩值。

推荐技能

斩れ味レベル+1、真打、笛吹き名人、KO 术、スタミナ夺取、广域化、强打

旋律一览

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
强化自己	●灰 ●灰	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
强化自己	●紫 ●紫	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
攻击力强化【小】	●灰 ●红 ●红	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●紫 ●红 ●黄	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●红 ●黄 ●紫	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●黄 ●紫 ●红	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●紫 ●红 ●蓝 ●紫	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●紫 ●红 ●绿 ●紫	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●紫 ●红 ●浅蓝 ●紫	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●紫 ●橙 ●橙 ●红	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
防御力强化【小】	●灰 ●蓝 ●蓝	防御力小幅上升	防御力中幅上升，效果时间延长
防御力强化【大】	●紫 ●蓝 ●蓝 ●紫	防御力小幅上升	防御力大幅上升，效果时间延长
攻击力 & 防御力强化【小】	●橙 ●蓝 ●紫 ●蓝	攻击力 & 防御力小幅上升	攻击力 & 防御力中幅上升，效果时间延长
攻击力 & 防御力强化【小】	●紫 ●蓝 ●橙 ●橙	攻击力 & 防御力小幅上升	攻击力 & 防御力中幅上升，效果时间延长
千里眼	●灰 ●蓝 ●浅蓝	效果与道具“千里眼の药”相同	效果与道具“千里眼の药”相同
千里眼	●紫 ●蓝 ●浅蓝	效果与道具“千里眼の药”相同	效果与道具“千里眼の药”相同
体力增加【小】	●红 ●蓝 ●灰	体力小幅上升	效果时间延长
体力增加【大】	●红 ●蓝 ●红 ●紫	体力大幅上升	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	●灰 ●浅蓝 ●蓝	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	●灰 ●黄 ●蓝	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	●灰 ●绿 ●蓝	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	●紫 ●绿 ●蓝 ●绿	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	●紫 ●浅蓝 ●蓝 ●浅蓝	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	●紫 ●黄 ●蓝	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	●紫 ●橙 ●蓝 ●橙	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
风压无效	●蓝 ●蓝 ●红	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
风压无效	●●●	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压无效	●●●	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压完全无效	●●●●	风压完全无效	效果时间延长
风压完全无效	●●●	风压完全无效	效果时间延长
体力回复【小】	●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复
体力回复【小】	●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复
体力回复【大】	●●●●	高几率体力中量回复或低几率体力大量回复	高几率体力中量回复或低几率体力大量回复
体力回复【小】& 解毒	●●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复 & 解毒	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复 & 解毒
体力回复【中】& 解毒	●●●●	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复 & 解毒	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复 & 解毒
体力回复【中】& 消臭	●●●●	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复 & 消臭	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复 & 消臭
体力回复【小】& 会心率 UP	●●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复 & 会心率 UP	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复 & 会心率大幅 UP 并效果时间延长
回复速度【小】	●●●●	一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【小】	●●●	一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【大】	●●●●	一定时间内体力槽红色部分的回复速度大幅加快	效果时间延长
精灵王の加护	●●●●	一定几率受到伤害减少	效果时间延长
精灵王の加护	●●●●	一定几率受到伤害减少	效果时间延长
耐雪 & 耐泥	●●●	不会陷入雪人状态	效果时间延长
寒さ无效	●●●	不会因寒冷天气导致耐力消耗加快	效果时间延长
暑さ无效	●●●	不会因炎热天气导致体力减少 & 熔岩地形伤害无效化	效果时间延长
听觉保护【小】	●●●●	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】	●●●●	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】	●●●●	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【大】	●●●●	效果与技能“高级耳栓”相同	效果时间延长
听觉保护【小】& 风压无效	●●●●	发动“耳栓”效果 & 风压【小】无效	发动“高级耳栓”效果 & 风压完全无效，效果时间延长
气绝无效	●●●	气绝无效化	效果时间延长
麻痹无效	●●●	不会陷入麻痹状态	效果时间延长
全状态异常无效	●●●●	全异常状态无效化	效果时间延长
属性攻击强化	●●●●	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击强化	●●●●	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击强化	●●●●	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
状态异常攻击强化	●●●●	异常状态攻击积蓄值上升	异常状态攻击积蓄值大幅上升，效果时间延长
耐震	●●●	不会受到地震效果影响	效果时间延长
火属性防御强化【小】	●●●	火耐性小幅提升，火属性异常状态【小】无效	火耐性中幅提升，火属性异常状态完全无效，效果时间延长
火属性防御强化【大】	●●●	火耐性中幅提升，火属性异常状态完全无效	火耐性大幅提升，火属性异常状态完全无效，效果时间延长
水属性防御强化【小】	●●●	水耐性小幅提升，水属性异常状态【小】无效	水耐性中幅提升，水属性异常状态完全无效，效果时间延长
水属性防御强化【大】	●●●	水耐性中幅提升，水属性异常状态完全无效	水耐性大幅提升，水属性异常状态完全无效，效果时间延长
雷属性防御强化【小】	●●●	雷耐性小幅提升，雷属性异常状态【小】无效	雷耐性中幅提升，雷属性异常状态完全无效，效果时间延长
雷属性防御强化【大】	●●●	雷耐性中幅提升，雷属性异常状态完全无效	雷耐性大幅提升，雷属性异常状态完全无效，效果时间延长
冰属性防御强化【小】	●●●	冰耐性小幅提升，冰属性异常状态【小】无效	冰耐性中幅提升，冰属性异常状态完全无效，效果时间延长
冰属性防御强化【大】	●●●	冰耐性中幅提升，冰属性异常状态完全无效	冰耐性大幅提升，冰属性异常状态完全无效，效果时间延长
龙属性防御强化【小】	●●●	龙耐性小幅提升	龙耐性中幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【大】	●●●	龙耐性中幅提升	龙耐性大幅提升，效果时间延长
全属性耐性强化	●●●	全属性耐性小幅提升	全属性耐性中幅提升，效果时间延长
属性やられ无效	●●●●	全属性异常状态无效	效果时间延长
のけぞり无效	●●●●	附加刚体状态	效果时间延长
全旋律效果延长	●●●	全旋律效果时间延长	效果时间延长
高周波	●●●	自身周围音爆弹效果	自身周围音爆弹效果

长枪

长枪分为左手的长矛以及右手的巨盾两个部分，长矛有着细长的枪身，再加上独特的点式突刺攻击，能有效针对怪物的弱点部位进行打击，巨盾则为长枪带来了拔群的防御性能，并且还能在盾防御中移动，两个部分结合起来就决定了长枪的以防御反击为主轴的用法。

长枪的主要招式为平刺、斜上刺和取消刺（反击刺）三招，前两招针对不同的打点进行攻击，当怪物快攻击时就用取消刺（反击刺）立即进行防御反击，反击之后再接平刺或斜上刺，如此反复。其他招式里，横挥是长枪稍有非点式攻击，清理小怪的效果不错；防御前进则可以在防御时做短距离的快速移动，可以顶着怪物的攻击前进并马上展开攻击。

长枪还有着独特的回避动作，拔枪时按 B 回避会变成后跳，攻击或回避动作中还可派生出↓ +B 的大后跳或←/→ +B 的侧移，这三种回避方式可互相衔接（最多连续回避 3 次，大后跳后不能衔接其他回避），用来调整站位和回避怪物的攻击。本作中回避动作后都可衔接防御前进，并且防御前进还能重新接上回避，从而形成更丰富的位移。

高低差动作方面除了有一般的跳跃攻击外，长枪还有从突进中派生出来的突进跳跃，这招无需借助高低差，虽然用起来没操虫棍的跳跃方便，不过在没有高低差的区域要使用乘骑的话用这招还是可以代替一下的。



招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃攻击	中	切断	有
突进跳跃攻击	大	切断	有
拔枪攻击	中	切断	无
取消刺（平刺）	中	切断	有（防御反击成功情况下）
取消刺（斜上刺）	中	切断	有（防御反击成功情况下）
反击刺	大	切断	有
平刺 1・2・3	中・中・中	切断	无
斜上刺 1・2・3	中・中・中	切断	无
防御刺	中	切断	无
突进（地上）	小	切断	有
突进（空中）	中	切断	有
突进终结刺	大	切断	有
转身攻击	大	切断	有
横挥	中	切断	有
盾攻击	小	打击	有
防御前进	–	–	有

操作派生

※ 注：红框为可收刀状态下直接使出的招式。黑框黄字为拔刀状态下可单独使出的招式。黑框白字为拔刀状态下需要从别的动作中派生而来的招式。

跳跃攻击
跳跃中 X

防御跳跃
在阶段处从上往下使用防御前进

防御
R（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A）

突进跳跃
↑ +B

急停
B

转身攻击
↓ +X

终结刺
X

突进
R+X+A 或下屏特殊攻击键

防御刺
防御中 X

防御前进
↑ +R+X

平刺 1
X

斜上刺 1
A

横挥 1
X+A

盾攻击
X

平刺 2
X

斜上刺 2
A

横挥 2
X+A

平刺 3
X

斜上刺 3
A

取消刺（斜上刺）
R+A

拔枪攻击
收刀移动时 X

取消刺（平刺）
滑杆 +R+A（防御反击成功情况下）

横挥 3
X+A

反击刺
R（长按）+A

推荐连技

平刺 / 斜上刺→（平刺 / 斜上刺）→取消刺→平刺 / 斜上刺

解说：长枪的基本连技，看怪物快攻击时就用取消刺或反击刺应对，基本没有风险，但要注意取消刺或反击刺只能在两次普通攻击内使出。

防御前进→盾攻击→平刺 / 斜上刺

解说：和怪物离得不远、且怪物正在出招时用的连击，可以挡了攻击后快速拉近距离并展开攻击。

推荐技能

斩れ味レベル +1、真打、ガード性能、ガード强化、回避性能、スタミナ急速回复、体术、（高级）耳栓、风压【大】无效、金刚体



将长枪的长矛部分换成了长管炮的武器，和长枪一样有着突出的防御性能并可做出各种突刺类攻击，还有回避也是和长枪类似的后跳和侧移，但不能连续使用。铳枪自身的特色在于可以使用长管炮发动炮击，炮击的性质类似爆弹，可以无视怪物的肉质造成伤害，在面对肉质硬的怪物时也能给予稳定的伤害。

铳枪的炮击类型分为通常型、放射型和扩散型三种，每种都有各自的特点，而且不同炮击类型的铳枪在使用特定的招式时，还能得到额外的攻击力补正，详细可参考右边的两个表。

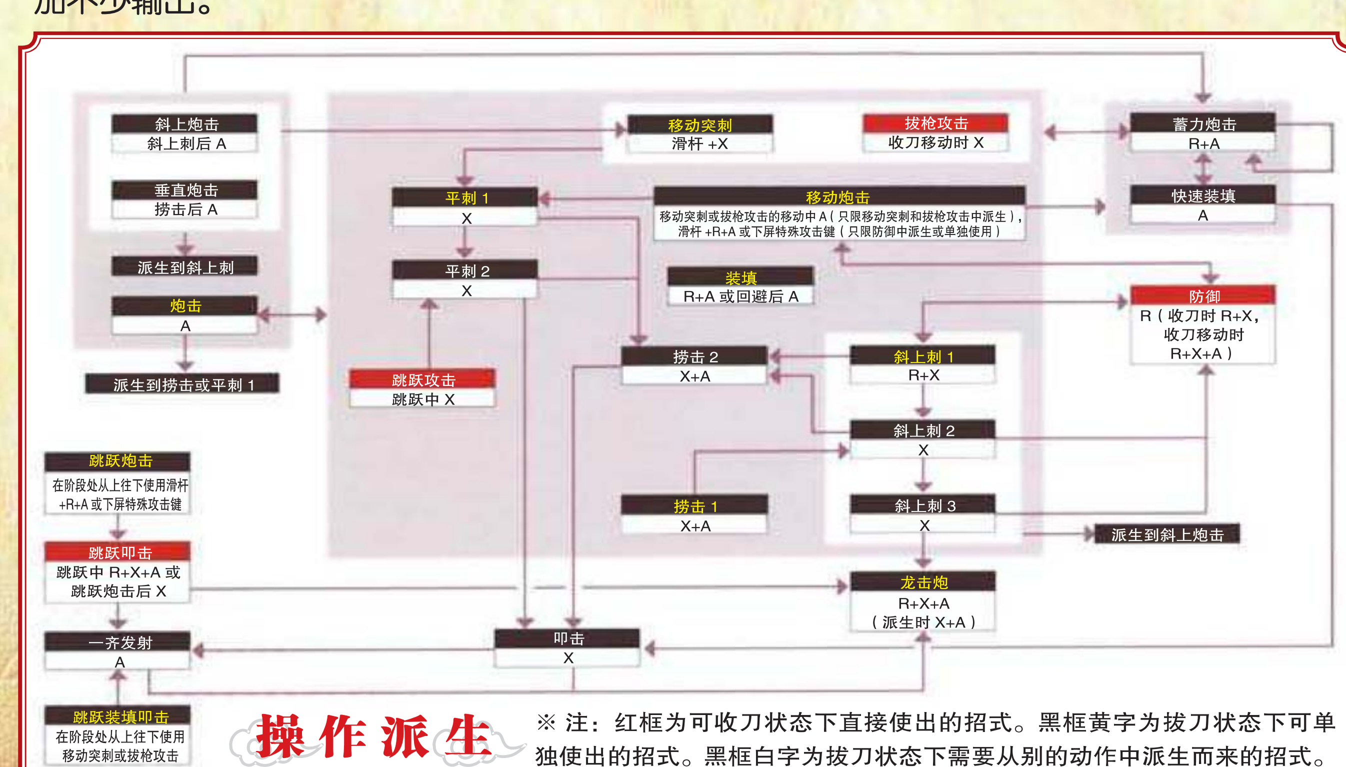
本作中铳枪的动作有了新的连携，一齐发射后面可以直接接上龙击炮，放在连招里能增加不少输出。

炮击类型的特点

炮击类型	子弹装填数	射程	攻击范围	威力
通常型	5	短	窄	低
放射型	3	长	窄	中
扩散型	2	短	广	高

不同炮击类型的特定招式攻击力补正

炮击类型	蓄力炮击	一齐发射	龙击炮
通常型	—	↑	—
放射型	—	—	↑↑
扩散型	↑↑	↓	—



操作派生

※ 注：红框为可收刀状态下直接使出的招式。黑框黄字为拔刀状态下可单独使出的招式。黑框白字为拔刀状态下需要从别的动作中派生而来的招式。

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃攻击	中	切断	有
跳跃叩击	大	切断	有
跳跃炮击	小	固定	有
平刺 1・2	中・中	切断	无
捞击 1・2	中・中	切断	有
移动突刺	中	切断	有
斜上刺 1・2・3	小・小・小	切断	无
拔枪攻击	中	切断	有
叩击	大	切断	有
炮击	小	固定	无
移动炮击	小	固定	有（攻击中）
蓄力炮击	中	固定	有
一齐发射	大	固定	有
快速装填	–	–	有
装填	–	–	无

推荐连技

捞击→斜上刺→斜上蓄力炮击

解说：打击高位置的专用连技，可视情况增加斜上刺或炮击的攻击次数。

移动突刺（拔枪突刺）→平刺→平刺→叩击→一齐发射→龙击炮

解说：原本叩击后只能一齐发射和龙击炮二选一，而运用了新连携后，两招就连接在了一起，使连招威力上升了不少。

平刺→平刺→炮击→平刺→平刺→炮击→（循环）

解说：用于定点输出，到弹药打完为止可以一直循环，并且连击的空隙也很小，不容易被怪物反击。

推荐技能

炮术マスタ－、业物、ガ－ド性能、ガ－ド强化、スタミナ急速回复、体术、心眼、心剑一体

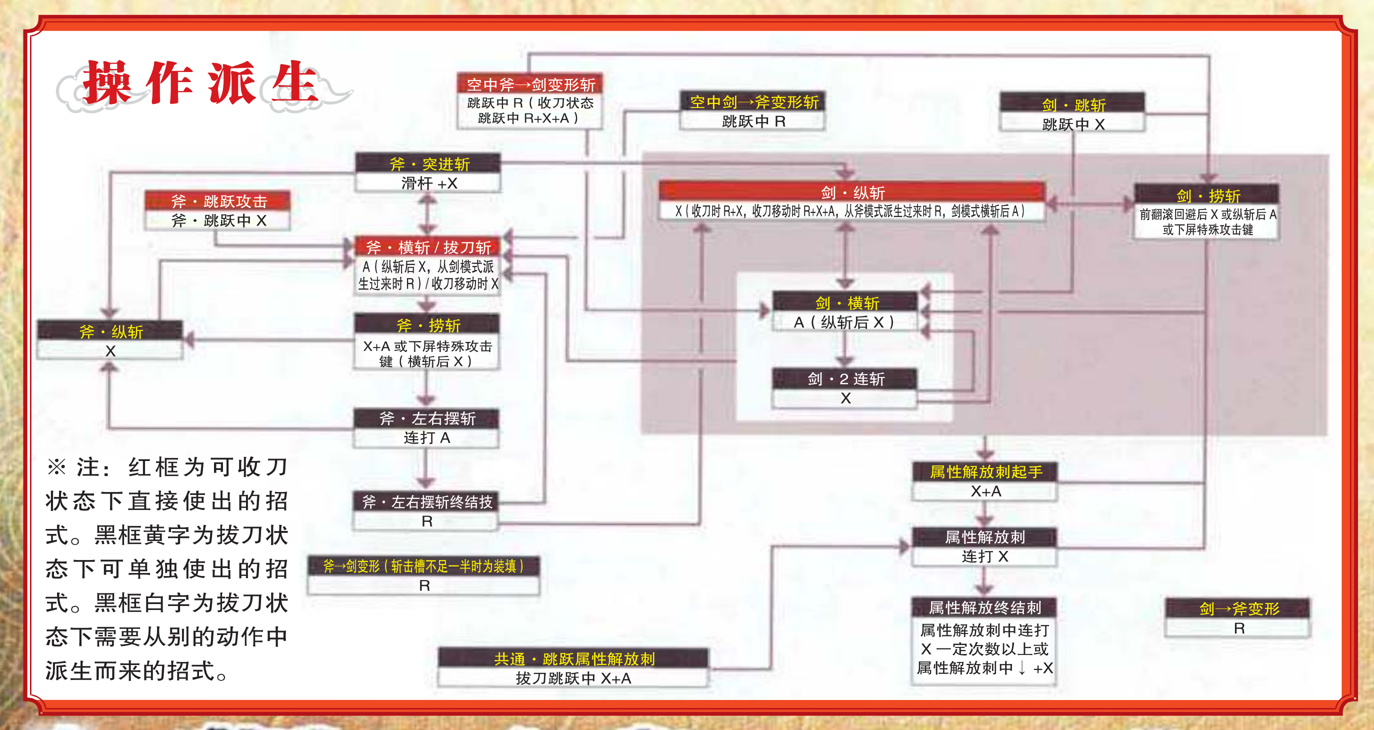


斩击斧有着斧和剑两种模式，战斗中可以通过变形在两种形态间切换，以满足不同的战斗需要。

斧模式的优点在于攻击距离长，并且拔刀状态下也能较灵活地移动，适合在一般的立回时使用，缺点是攻击频率较低，并且招式空隙太大。

剑模式的攻击频率高，且黄色斩味以上时攻击不会弹刀，适合在怪物倒地和中陷阱时等长时间的硬直时进行输出，另外招式还能发动装填瓶的效果以及使用大威力的属性解放刺，缺点是拔刀时移动会变慢，且剑模式在使用上也有限制。

使用斩击斧时斩味槽下方会有一条斩击槽，剑模式的招式会消耗斩击槽的能量，斩击槽空了后则会强制变回斧模式。斩击槽的



能量会在斧模式下随时间经过徐徐恢复外，或者在槽的能量低于中间点显示“RELOAD”字样时也可以按 R 键手动恢复，只有能量恢复到中间点以上才能变为剑模式。

本作斩击斧多了一条从左右摆斩终结技到斧模式横斩的派生路线，这样即使在斩击槽空了时，用左右摆斩终结技后也可以继续攻击，不用担心连携中断。

跳跃攻击方面，除了共通的外，两种模式在跳跃中都能使用变形斩和属性解放刺。

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
斧模式跳跃攻击（含变形斩）	大	切断	有
剑模式跳跃攻击（含变形斩）	中	切断	有
跳跃属性解放刺	中	切断	有
斧・纵斩	大	切断	有
斧・突进斩	小	切断	有
斧・横斩（拔刀斩）	小	切断	有
斧・捞斩	中	切断	有
斧・左右摆斩	中	切断	有
斧・左右摆斩终结技	大	切断	有
剑・纵斩	中	切断	有
剑・横斩	中	切断	有
剑・捞斩	中	切断	有
剑・2 连斩	中・中	切断	有
剑・属性解放刺	全部小	切断	有
剑・属性解放终结刺（连打 X 收尾）	极大	切断	有
剑・属性解放终结刺（↓ +X 收尾）	大	切断	有

瓶效果一览

种类	说明
强击瓶	增加物理攻击伤害
强属性瓶	增加属性攻击伤害
减气瓶	攻击的同时削减怪物的耐力，攻击头部能累积晕眩值
毒瓶	攻击的同时累积毒属性值
麻痹瓶	攻击的同时累积麻痹属性值
灭龙瓶	为招式附加龙属性

推荐连技

斧模式

横斩（拔刀斩）→突进斩→纵斩

解说：一击脱离的基本连技，从背后追击怪物的话，最后的纵斩比较容易命中刚转身的怪物的头部。

捞斩→纵斩

解说：主要是利用捞斩和纵斩的高打点来断尾的连技，但要注意捞斩会挑飞队友，身边有人时慎用。

捞斩→左右摆斩→左右摆斩终结技→变形斩 / 横斩

解说：怪物倒地或中陷阱时的主力连击，现在最后多了一个横斩的选择，在耐力槽和斩击槽两空的时候也不用担心。

剑模式

纵斩→横斩→ 2 连斩

解说：剑模式的基本连击，用于较短的攻击时机。

纵斩（拔刀斩）→捞斩→（循环）

解说：简单实用的连技，视情况决定出招的次数，一有危险就用翻滚或侧移躲开。

属性解放刺→横斩→（循环）

解说：灌属性的连技，麻痹瓶或毒瓶的斩斧能用这招让怪物快速进入异常状态，因为连技的时间很长，最好在怪物倒地或中陷阱时使用。

推荐技能

斩れ味レベル +1、真打、回避性能、回避距离 UP、纳刀术、属性攻击强化、（高级）耳栓、会心击【属性】、会心击【特殊】



蓄能斧是继斩击斧之后的又一把变形武器，同样蓄能斧也分为剑和斧两种模式，不过两种模式的使用上却和斩击斧不同。

蓄能斧比较适合立回的是剑模式，此模式类似片手剑，拔刀时也能灵活地移动并使用盾牌抵挡怪物的攻击。另外剑模式还有一个非常重要的作用就是能积攒剑击能量，供斧形态使用。使用蓄能斧时角色耐力槽下方会有 5 个瓶子，当用剑模式持续攻击怪物，瓶子周围就会发光，这就代表产生能量了，此时通过 R+A 的蓄能行动将能量保存下来，黄色光时能保存 3 个瓶子的能量，红色光时则能保存满 5 个瓶子。不过要注意瓶子变为红色后如果不蓄能继续进行攻击的话武器会过热（瓶子右侧会



出现“CHARGE”字样提示玩家蓄能），导致攻击弹刀（和斩味无关），过热只要进行蓄能行动就能解除，所以最好能养成一有能量就蓄能的习惯，但切记不可无能量时蓄能，这只会造成无谓的硬直。

斧模式可以看做是斩击斧的斧模式的慢速版，这个模式的特点是能使用剑模式累积下来的能量释放必杀技属性解放斩，瞬间给予怪物极大的伤害。属性解放斩根据蓄能斧使用的瓶种类分为两种，一种是榴弹瓶，给予固定伤害的同时还能累积晕眩值，连续攻击怪物的头部可让其陷入眩晕状态。另一种是强属性瓶，在攻击的同时还会附加和武器相同属性的附加伤害，能针对怪物的弱点属性进行有效打击。

除了两种模式和斩击斧不同外，蓄能斧还有一个特点是剑→斧变形斩的开始阶段、回转斩（斧→剑变形斩）的收尾阶段自带盾防效果，成功挡下怪物的攻击后还可直接在防御状态中派生到剑→斧变形斩、回避动作或蓄能（在普通盾防时派生也成立），有点长枪防御反击的味道。

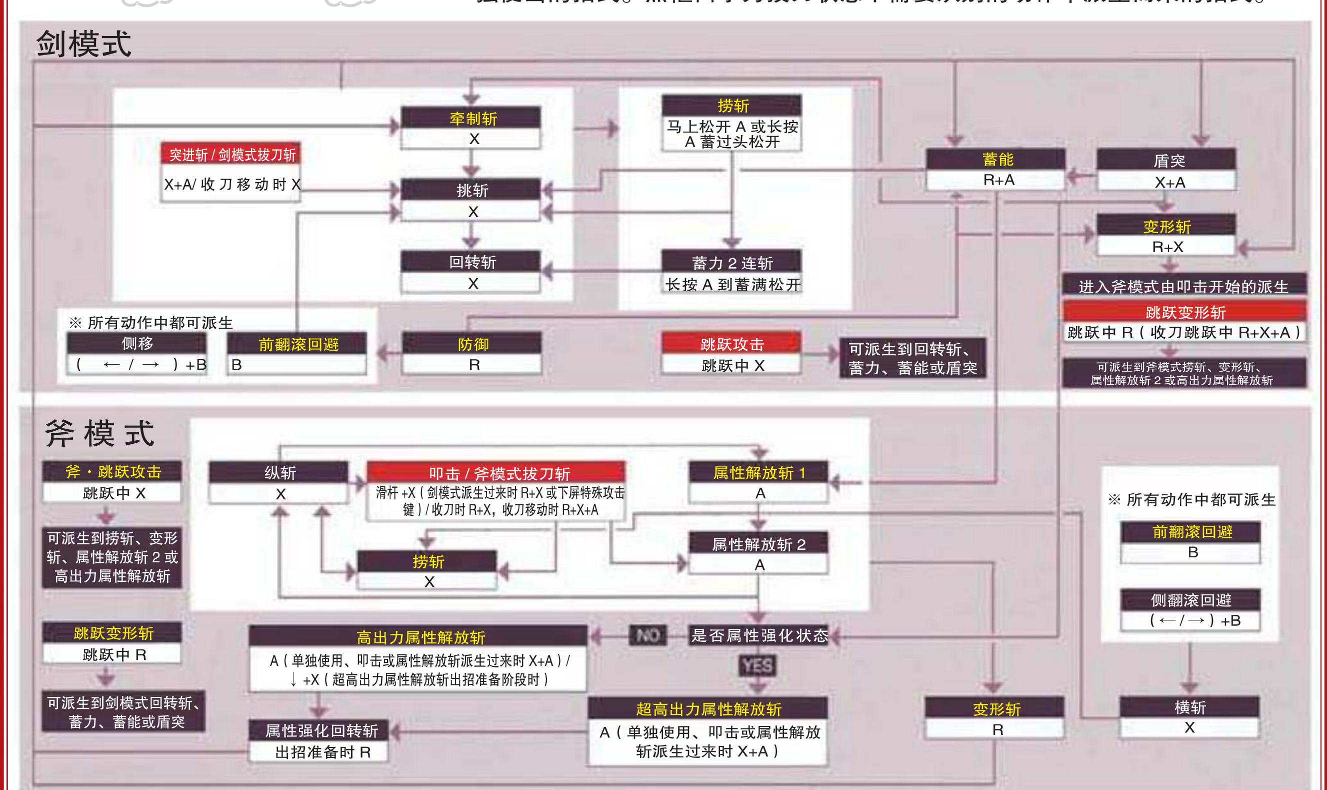
本作的蓄能斧增加了盾突、属性强化回转斩和高出力属性解放斩三个新招式以及能强化自身的特殊 BUFF“属性强化状态”，同时招式间也有了新的连携。

盾突是剑模式的新招，可以接在剑模式所有攻击招式以及蓄能后面，然后再接回牵制斩，让招式形成循环连携，增加了剑模式的持续输出能力。

属性强化回转斩是斧模式下除了变形斩外的另一招可以回到剑模式的招式，不过除了这点外，这招最重要的作用还是用来进入属性强化状态。当蓄能斧有能量瓶时使用高出力属性解放斩，再接属性强化回转斩的话，就能消耗瓶子的能量进入属性强化状态。

属性强化状态时斩味槽旁会有一个盾形状的图标，持续的时间根据消耗的瓶子而定，1 个瓶子为 30 秒，时间可以重复累积，上限是 300 秒，当时间快结束时，盾图标会变成黄色并开始闪烁。

属性强化状态时下有不少的增益效果，包括当带有盾防效果的招式成功挡下攻击后能对怪物造成伤害；剑模式为盾防御性能强化，盾突、蓄能后的挑斩会附带瓶的效果；斧模式下则攻击力提升，并且这时使用高出力属性解放斩的话还会进化成超高出力属性解放斩（出招开始阶段按↓ +X 可回到高出力属性解放斩），能将当前的能量瓶全部用完给予怪物巨大伤害，不过属性强化状态也会随之结束。



招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
剑・跳跃攻击（含跳跃变形斩）	小	切断	有
剑・突进斩 / 拔刀斩	小	切断	有
剑・牵制斩	小	切断	无
剑・挑斩	小	切断	无
剑・蓄力 2 连斩	中・小	切断	有
剑・捞斩	小	切断	有（蓄力时）
剑・回转斩（斧→剑变形斩）	中	切断	无
剑・属性强化回转斩	中	切断	无
剑・盾突	小・小	切断	有
斧・跳跃攻击（含跳跃变形斩）	中	切断	有
斧・叩击 / 拔刀斩（剑→斧变形斩）	大	切断	有
斧・纵斩	大	切断	有
斧・捞斩	中	切断	有
斧・横斩	小	切断	有
斧・属性解放斩 1	中	切断	有
斧・属性解放斩 2	小・极大	切断	有
斧・高出力属性解放斩	极大	切断	有
斧·高出力属性解放斩(无能量瓶时)	中	切断	有
斧・超高出力属性解放斩	小・极大・极大	切断	有
斧・超高出力属性解放斩（无能量瓶时）	小・极大	切断	有

推荐连技

剑・突进斩（拔刀斩）→剑・挑斩→斧・叩击→剑・回转斩

解说：没瓶能量时的基本连招，加入了斧模式的叩击保证伤害，最后的回转斩回到剑模式不影响立回。

剑蓄力 2 连斩→回转斩→剑蓄力 2 连斩

解说：用来快速累积能量的连招。

剑・突进斩（拔刀斩）→剑・盾突 / 叩击→（超）高出力属性解放斩

解说：由剑模式快速带入（超）高出力属性解放斩的连招，适合在怪物的小硬直时使用。

推荐技能

斬れ味レベル +1、真打、回避性能、回避距离 UP、纳刀术、属性攻击强化、（高级）耳栓、会心击【属性】、会心击【特殊】





操虫棍

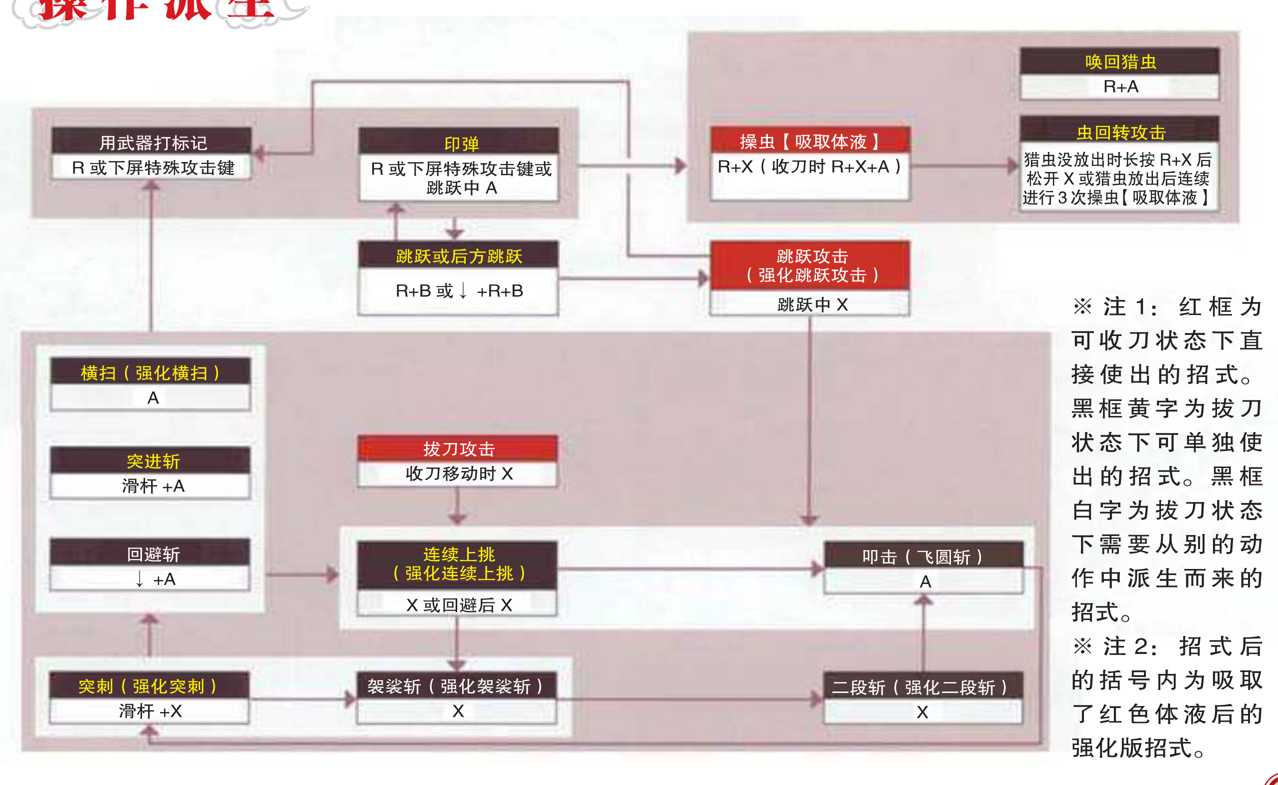
操虫棍除了有本体的棍子外，右手上还带着独有的猎虫，战斗中可以操纵猎虫吸取怪物的体液来强化自身，怪物不同的部位可以吸取到不同颜色的体液，每种颜色的体液对应一种能力强化，而且吸取到复数的体液时还有组合效果。

操虫棍的另一个特点是有着方便的跳跃攻击，既不用借助高低差，也不用靠队友的挑飞，随时随地都可以想跳就跳，是队伍中乘骑手的不二之选。



招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃攻击	中	切断	有
强化跳跃攻击	中・小	切断	有
突刺	小	切断	无
强化突刺	小・小	切断	无
袈裟斩	中	切断	无
强化袈裟斩	小・中	切断	无
连续上挑	中・中	切断	无
强化连续上挑	中・小・小	切断	无
强化横扫派生到强化连续上挑时的连接招	中	切断	无
二段斩	小・中	切断	无
强化二段斩	小・小・中	切断	无
横扫	中	切断	无
强化横扫	小・中	切断	无
拔刀攻击	中	切断	有
突进斩	中	切断	有
回避斩	中	切断	无
叩击	中	切断	无
飞圆斩	中・中	切断	无
用武器打标记	极小	切断	无
操虫【吸取体液】	大	根据虫种类而定	无
虫回转攻击	极大	根据虫种类而定	无
唤回猎虫	–	–	无



体液采集步骤

1 用印弹标记怪物

为了诱导猎虫能准确地飞向怪物，第一步首先要做的就是把印弹打到怪物身上做标记，有了明确的目标后，猎虫就会自动朝着怪物飞去。具体操作为先按 R 键让准星出现，瞄准怪物后松开按键发射印弹，命中的话怪物身上就会出现雾状的效果，当看到这个标记后，就可以进入第二步了。另外攻击中可以按 R 键直接在怪物身上作标记。

2 采取体液

做好标记后就可按 R+X 放出猎虫，猎虫会朝怪物（如果是大型怪物，则朝做了标记的部位）飞去。猎虫命中后会自动采取体液，采取成功猎虫就会发出和强化效果相对应的颜色，没有发出颜色的话就表示没有成功采取的体液。另外如果没有标记怪物就直接放出猎虫的话，猎虫只会笔直飞行。

3 叫回猎虫（强化）

当猎虫成功采取到体液、身体的颜色发生变化就可按 R+X 叫回猎虫了，猎虫返回后猎人能马上得到强化。注意强化有时间限制，经过一定时间后就会消失，如要维持强化效果或再次强化需重复以上的步骤。

体液效果

体液有红、橙、白、绿四种颜色，一般怪物的头、爪等经常用来攻击的部位为红色，躯干为橙色，翅膀、脚等用来移动的部位为白色，其余的例如尾部等为绿色，打上印弹后根据标记的地方可知道该部位是什么颜色。

颜色	效果
白	移动速度、跳跃高度上升
橙	刚体
红	部分攻击招式性能强化（强化版招式）
绿	回复体力
红 + 白	攻击力小幅上升
橙 + 白	防御力小幅上升，耳栓 + 风压【小】无效，受创硬直减小
红 + 橙 + 白	攻击力和防御力大幅上升

操虫棍的强化

和一般的武器不同，操虫棍有着独自的一套强化方法，强化时首先要选第一项喂虫饵来提升猎虫的能力，猎虫能力提升的同时成长值也会逐渐累积，当能力和成长值达到一定数值后就可选第二项，消耗素材对猎虫进行升级，猎虫升级到一定程度后武器的能力就能得到强化，同时猎虫的外形也会发生变化。

猎虫基础能力有パワ－、スタミナ、ス

ピ－ド三种，其次还有火、水、雷、冰、龙五种属性，不同的虫饵提升的项目也是不同的。当猎虫提升到一定等级后，会根据提升的基础能力项目而产生外观上的变化。

项目	效果
パワ－	攻击力，影响使用猎虫的招式的伤害
スタミナ	猎虫的耐力，影响猎虫的飞行时间
スピ－ド	速度，影响猎虫的飞行速度
火属性	猎虫攻击时附加火属性
水属性	猎虫攻击时附加水属性
雷属性	猎虫攻击时附加雷属性
冰属性	猎虫攻击时附加冰属性
龙属性	猎虫攻击时附加龙属性

推荐连技

连续上挑（强化连续上挑）→袈裟斩（强化袈裟斩）→操虫【吸取体液】

解说：适合只有较短的攻击时机时用的连招，攻击完的同时顺便采取体液。

突进斩→叩击（飞圆斩）

解说：用突进斩瞬间拉近距离的连招，突进斩带有刚体效果，成功率相当高。

突刺（强化突刺）→袈裟斩（强化袈裟斩）→回避斩

解说：和上面的相反，这是攻击完用来拉开距离的连招，避免被怪物反击。

连续上挑（强化连续上挑）→袈裟斩（强化袈裟斩）→二段斩（强化二段斩）→叩击（飞圆斩）→突刺（强化突刺）→（循环）

解说：乘骑攻击成功后怪物陷入大硬直时用的连招，有体液强化攻击力时伤害很可观。

推荐技能

斩れ味レベル+1、真打、乘り名人、（高级）耳栓、体术



弩炮分为轻弩和重弩两种。轻弩机动性高，可使用的弹种丰富，既能输出也能辅助，并且轻弩还有独有的连射机能，能让特定弹种只消费一发弹药进行数次射击，结合异常属性弹能让怪物迅速陷入异常状态。

重弩则和轻弩相反，牺牲了移动速度换来比轻弩更高的攻击力，属于完全的攻击型武器。重弩的独有能力为蹲射，作用是以不能移动为代价，换来特定弹种的多弹药连续射击，进一步提升了重弩的输出。

《MH4G》中リミッタ－解除的重弩如果已经装填了龙击弹的话，就算换成其他子弹射击，也可以通过X+A照样发射龙击弹，这样可使龙击弹穿插在普通射击中，提升瞬间输出能力。

操作与招式一览

招式	按键	威力	系统	刚体效果
共通操作				
射击	A	根据子弹而异	弹	无
上弹	X	－	－	无
收纳状态下快速上弹	R+A+X	－	－	无
接近攻击	下屏特殊攻击键	极小	打击	无
弹种变更	L（长按）后X或B	－	－	无
简易瞄准模式	R（长按）+方向键	－	－	无
狙击模式	R	－	－	无
狙击模式解除	狙击模式中R	－	－	无
回避	B	－	－	无
跳跃接近攻击	跳跃中X	极小	打击	有
轻弩专用操作				
侧移	射击后←/→+B	－	－	无
后撤	射击后B	－	－	无
重弩专用操作				
收纳状态下快速蹲射	R+A+X（长按A+X）	－	－	无
进入蹲射	A+X或回避后X（B/X选择弹药，A决定）	－	－	无
蹲射视角调整	蹲射中滑杆	－	－	无
蹲射射击	蹲射中A	－	弹	无
蹲射取消	蹲射中B	－	－	无
龙击弹射击（リミッタ－解除专用）	X+A	－	弹	无
前回避	射击后B	－	－	无
侧回避	射击后←/→+B	－	－	无

弹种一览

弹种	说明
通常弹	普通子弹。LV1 弹数无限，但威力很低；LV2 威力最高；LV3 威力略低于 LV2，但可 3 次跳弹
贯通弹	能贯通怪物的躯体，属于狩猎大型怪物时的主力弹药。LV1 的 Hit 数为 3 次，每提升一级 Hit 数 +1
散弹	发射后子弹会散开攻击怪物，适合用来清杂兵。LV1 的 Hit 数为 3 次，每提升一级 Hit 数 +1
彻甲榴弹	子弹命中后，经过一段时间后发生爆炸，等级越高爆炸威力越强。另外如果命中怪物的头部还能累积晕眩值
扩散弹	命中后子弹会分裂成几个在怪物四周产生爆炸，LV1 会产生 3 次爆炸，每提升一级爆炸次数 +1
回复弹	命中目标后会回复体力，需要注意的是击中怪物同样会给对方回复，回复量随等级上升
毒弹	毒属性子弹，命中目标后能累积毒属性，子弹本身也有攻击力，LV2 比 LV1 威力和毒属性值更高
麻痹弹	麻痹属性子弹，命中目标后能累积麻痹属性，子弹本身也有攻击力，LV2 比 LV1 威力和麻痹属性值更高
睡眠弹	睡眠属性子弹，命中目标后能累积睡眠属性，子弹本身无攻击力，LV2 比 LV1 睡眠属性值更高
鬼人弹	命中同伴能使其攻击力提升，并且如果同伴是剑士的话武器的斩味也会得到提升
硬化弹	命中同伴能使其防御力提升，同时附加刚体
减气弹	能削减怪物的耐力，命中怪物的头部还能累积晕眩值，LV2 比 LV1 威力更高
火炎弹	火属性攻击子弹
水冷弹	水属性攻击子弹
电击弹	雷属性攻击子弹
冰结弹	冰属性攻击子弹
灭龙弹	龙属性攻击子弹，具有贯通弹的特性，装填速度慢，反动大
斩裂弹	切断系统的子弹，能破坏需要切断系统才能破坏的怪物部位
爆破弹	爆破属性子弹，命中目标后能累积爆破属性，子弹本身的威力也很高，但装填速度慢，反动大
龙击弹	近距离使用的强力弹种，带有一定火属性值，发射准备时间和硬直都很大，类似铳枪的龙击炮
捕获用麻醉弹	效果和捕获用麻醉玉相同
ペイント弹	命中目标后，怪物会在大地图上显示出位置

弩炮的改装

弩炮的强化除了和近战武器一样用素材升级外，还有独特的改装系统，可为弩炮加装附加的部件。珍稀度 6 以上的弩还可以使用“リミッタ－解除”改装，这项改装会改变弩炮的性能，其中轻弩的リミッタ－解除效果主要为变更弹种也可以保持上弹状态、X+A 可以重新装填所有弹药、不能进行速射（相对地速射对应弹种的装填数会增加）三个，同时还有移动速度下降、后撤变成前滚、侧移变成侧翻滚的变化。重弩的リミッタ－解除效果主要为攻击力提升、可使用龙击弹、不能进行蹲射（相对地蹲射对应弹种的装填数会增加）三个，同时还有移动速度会进一步降低、射击后不能接回避、盾防御性能提高的变化。



推荐技能

反动轻减、装填速度、装填数 UP、最大数生产、连发数 +1（轻弩）、属性攻击强化（轻弩）、回避性能、回避距离 UP（重弩）、ブレ抑制（重弩）、通常弹 / 贯通弹 / 散弹 UP、暗跃、会心击【属性】（轻弩）、会心击【特殊】（轻弩）

部件效果一览

名称	效果
ロングバレル	轻弩专用部件，增加若干攻击力，不能和サイレンサ－并用
サイレンサ－	轻弩专用部件，减小若干反动，不能和ロングバレル并用
パワ－バレル	重弩专用部件，增加若干攻击力，不能和シ－ルド并用
シ－ルド	重弩专用部件，持枪状态下非射击和上弹时能角色正前方有盾防效果，不能和パワ－バレル并用
可变倍率スコ－プ	共通部件，狙击模式能拉近镜头

弩炮专有能力说明

名称	效果
リロ－ド	弩炮上弹的速度，除了弩炮本身外，上弹时选择的子弹也会对上弹速度有所影响
反动	后坐力，反动越大子弹发射后的硬直也越大，除了弩本身外，使用的子弹也对反动有所影响
ブレ	子弹偏离准星的方向和幅度



使用蓄力射出各种弹系统弓矢的远程武器，射击种类分为连射、扩散和贯通三种，每种都有着不同的特点，通常一把弓都不只一种射击种类，蓄力到不同的阶段就可使用不同射击类型。

弓还有曲射以及刚射两种特殊招式。曲射需要蓄力到阶段 2 以上时按 A 键使用，射出的箭会往空中飞，箭再从空中对地上的怪物进行打击，能削减怪物的耐力以及对怪物头部打击时能累积晕眩值，曲射同样也有三个种类，每种的特点可参考下面的表格；刚射则是在蓄力中或射击后按 A 键消耗耐力使用更高一个蓄力阶段的射击。

弓还可以装填各种瓶来附加各种效果，如提升攻击力的强击瓶，打异常状态的麻痹瓶和毒瓶等。



射击种类一览

种类	效果
连射	连续射出数发纵向弓箭，蓄力等级增加箭的数量增加。最适射击距离为中近距离。
扩散	连续射出数发横向弓箭，蓄力等级增加箭的数量、威力增加。最适射击距离为近距离。
贯通	射出一发能贯穿怪物的弓箭，能产生多段攻击，Hit 数随蓄力等级增加。最适射击距离为中远距离。

曲射种类一览

种类	效果
放散型	攻击范围广，容易命中，但单发弓箭威力低，适合清理杂兵或破坏大型怪物的某些高部位。
集中型	攻击范围窄，不容易命中，但定点火力高，适合攻击怪物头部累积晕眩值。
爆裂型	箭落地后产生爆炸，威力很高，但注意爆炸有吹飞效果，在多人狩猎时要慎用。

瓶效果一览

种类	效果
强击瓶	提升箭的攻击力
接击瓶	近距离射击以及接近攻击的攻击力上升
毒瓶	为箭矢附加毒属性
麻痹瓶	为箭矢附加麻痹属性
睡眠瓶	为箭矢附加睡眠属性
ペイント瓶	命中目标后，怪物会在大地图上显示出位置
减气瓶	能削减怪物的耐力，命中怪物的头部还能累积晕眩值
爆破瓶	为箭矢附加爆破属性

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃接近攻击	中	切断	有
接近攻击 1	小	切断	无
接近攻击 2	中	切断	无
蓄力 1 阶段射击	小	弹	无
蓄力 2 阶段射击	中	弹	无
蓄力 3 阶段射击	大	弹	无
蓄力 4 阶段射击	特大	弹	无
近距离曲射（放散）	中	弹	无
近距离曲射（集中）	中	弹	无
曲射（放散）	大	弹	无
曲射（集中）	大	弹	无
曲射（爆裂）	大	弹	无
刚射	根据蓄力阶段而定	弹	无

推荐技能

集中、装填数 UP、ランナー、スタミナ急速回复、连射矢 / 扩散矢 / 贯通矢 UP、回避性能、回避距离 UP、强击ビン追加、属性攻击强化

村任务篇

注：红色的为前作的通关流程，蓝色的为本作新追加的流程内容。

主线通关流程

村★1

开场任务：利用击龙船上的设备击退豪山龙。任务完成后玩家就抵达了旅程的第一站——巴尔巴雷。玩家可以使用猫厨房、任务柜台、武具屋、加工屋等设施，并可进入集会所。和旅团团长对话后，可以接受村任务并前往东多尔玛，东多尔玛的竞技场也可以使用。

↓

完成关键任务：“生肉を美味しくせよ”和“调合の妙を学习せよ”。之后玩家可以开始携带随从猫。回到家中与随从猫对话后解锁村★2任务。

村★2

完成关键任务：“遗迹平原でキノコ狩り”、“ジャギィノスの讨伐”、“ケルビの角を纳品せよ”的其中之一后，杂货店追加贩卖的商品。

↓

与猫厨房的料理长对话，完成关键任务：“行く手を阻むクンチュウを狩れ”。

↓

继续和猫厨房的料理长对话，完成关键任务“アルセルタス、突击”，杂货店贩卖商品追加。

↓

和团长对话完成关键任务：“调查指令：ドスランボス”，此后玩家可以自由进行探索任务，同时也可以在集会所中接受公会任务。

↓

与团长对话完成关键任务：“调查指令：イャンクック”。

↓

与团长对话，解锁紧急任务“恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ”。

村★3

完成紧急任务：“恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ”。龙人问屋开放使用。与旅团团长对话后可以移动到纳古利村。

↓

与纳古利村的村长以及加工屋的小女孩对话后，完成关键任务：“危机！テツカブラを狩れ”。可使用设施“武具研磨工房”，与加工屋的小女孩对话后，可在纳古利村生产装饰品。

↓

与加工屋的负责人对话后，完成关键任务：“ゲリョスを狩猎せよ”。

↓

与猫厨房料理长对话，完成关键任务：“ドスゲネポスの捕获”。

↓

与纳古利村的村长对话，解锁紧急任务“沉默、狡猾、暗杀者の调べ”。

村★4

完成紧急任务：“沉默、狡猾、暗杀者の调べ”

↓

加工屋的小女孩加入，玩家可在各个村庄生产装饰品。之后与纳古利村的村长对话，选择“是（はい）”后，进入剧情任务。

↓

完成剧情任务：“？？？”

↓

到达新的村庄——奇可村，从奇可村的最左侧可以来到暖洋洋岛，与岛上的艾鲁猫管理人对话后，玩家可雇佣的随从猫数量上升，并开启关键任务。

↓

完成关键任务：“ノラオトモ、危机一发”。玩家可以雇佣在任务中被解救的随从猫，在之后的任务中，有一定几率会在地图中遇到野生随从猫，与它们对话后，便可以在任务结束时雇佣它们。与暖洋洋岛与管理人对话可使用岛上的捕鱼设施，并开启关键任务。

↓

完成关键任务:“モンニャン队、危机一发”。回到暖洋洋岛与管理员对话，可以开始使用随从猫探险队。与加工屋的负责人对话，可以在加工屋中开始生产随从猫专用装备。

↓

与奇可村的村长对话，完成关键任务：“ガララアジャラの狩猎”。

↓

与奇可村的村长以及团长对话，完成关键任务：“ゴア・マガラ紧急探索指令”。

↓

与团长对话，开启紧急任务“黑く蚀み地を染めん”。

村★5

完成紧急任务：“黑く蚀み地を染めん”，龙人问屋会追加新的交换素材。

↓

前往纳古利村与村长对话，完成关键任务“热地に现る、グラビモス”。

↓

与纳古利村的村长对话，乘坐飞空艇前往席纳德村，此后可使用摩诃炼金屋。

↓

与席纳德村的村长对话后，完成关键任务“高难度：不稳の幕开け”。随从猫探险中会追加新的地图和怪物。

↓

与席纳德村的村长对话，完成关键任务“重量级の女帝”、“无双の狩人”和“碧落に见えし、空の王者”中的任意两个。

↓

完成两个关键任务后解锁关键任务“高难度:战栗のティガレックス”。完成任务后杂货屋/道具屋的商品增加，随从猫探险队追加新的探险区域和怪物，猫厨房的外观也会发生变化。

↓

进入席纳德村最上方的吊桥，与大僧正对话后解锁紧急任务“天を回りて戻り来よ”。

村★6

完成紧急任务“天を回りて戻り来よ”。与团长对话可入手“纯白の龙鳞”。杂货屋/道具屋的商品和随从猫探险的怪物都会增加，前往东多尔玛后武具屋的商品增加。

↓

与笔头领队（笔头リーダー）和笔头新人（笔头ルーキー）对话后解锁紧急任务“热砂の中からゴアイサツ”，道具屋中的商品也会增加。

村★7

完成紧急任务“热砂の中からゴアイサツ”。随从猫探险队追加上位任务，此后地图中会出现拥有跳跃或野兽倾向技能的随从猫。

↓

与笔头领队对话后再与阶梯上的笔头射手（笔头ガンナー）对话，然后完成关键任务“天を目指して绿毛は萌ゆる”。

↓

与笔头领队和笔头枪手(笔头ランサー)对话，在解锁的关键任务“とびだしまするは热地に砂龙”和“ネルスキュラ连续狩猎”中选择一个，完成后建设中的狂龙病毒研究所的外观会发生变化。

↓

与笔头领队和笔头射手对话可解锁紧急任务“突击、モノブロス”。

村★8

完成紧急任务“突击、モノブロス”后NPC师匠登场。

↓

与师匠对话后前往竞技场前与团长对话，进入竞技场中与“たそがれの流浪人”对话，解锁关键任务“かくれんぼは冰海で”和“破裂、冲击、火药岩”，可挑选其中之一完成。

↓

与猫厨房的料理长对话，解锁关键任务“花より团子、时々夜樱”。任务完成后随从猫探险队解锁新的怪物，与料理长对话后厨房里追加极上的食材和新的食事技能——ネコの调查报告术和ネコの旅团奉仕术。

↓

在新建成的狂龙病毒研究所前与所长对话，解锁关键任务“遗迹平原の有闲マダム”。任务完成后与研究助手对话可使用旅团点数购入道具。

↓

与师匠和笔头领队对话，解锁关键任务“灯りさす火を求むれど射干玉の”。在去 5 区捕获雌火龙时会出现动画，千刃龙登场并赶走了雌火龙，此任务也必定失败。返回后与师匠和团长对话，会得到 17 个回复药 G 和 7914Z 以及雌火龙的上鳞作为任务的补充报酬。与道具屋的主人对话后店内的商品会增加。

↓

与受付娘对话可解锁紧急任务“千刃の叙事诗”。

村★ 9

完成紧急任务“千刃の叙事诗”。之后随从猫探险会追加新的怪物。

↓

与师匠和道具屋的主人对话后完成关键任务“世のため街のため黑铠龙狩猎”。

↓

与笔头领队对话后完成关键任务“苍空は云りか、砂の岚か”。

↓

与师匠对话，完成关键任务“天に木灵する大咆哮”。

↓

与师匠对话，解锁关键任务“地火に飞散する蚀龙虫”。任务完成后与研究所助手对话可使用抗龙石。

↓

与研究所助手对话可解锁关键任务“高难度:狂韧なる拳，冰を碎く”。

↓

与师匠对话解锁关键任务“高难度：最狂的暴君”。任务完成后依次与笔头枪手和大长老对话，动画后再与笔头领队对话就可以接受紧急任务“乱刃、すべてを断つ”。

村★ 10

完成紧急任务“乱刃、すべてを断つ”。

↓

与师匠和团长对话，做好准备后再与团长对话即可进入剧情战斗“クシャルダオラ迎击战”。跟随游戏指示完成任务后会出现 Staff 表，游戏也宣告通关。

通关后与团长对话可获得 10000z、钢的龙鳞和坚铠玉作为报酬；与研究所助手对话可将抗龙石升至 Lv2；与受付娘对话可解锁 G 级探索任务。

村上位关键任务详解

注：本攻略只包含《MH4G》中新增上位村关键任务的详细解说。

村★ 7



热砂の中からゴアイサツ 紧急

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（昼）
出现条件	完成村★ 6 紧急任务“天を回りて戻り来よ”后前往东多尔玛，与笔头领队和笔头新人对话		
主任务条件	狩猎一只盾蟹		
副任务条件	破坏盾蟹的两爪		
参加条件	—		
契约金额	400z	主任务报酬金额	3300z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	600z
任务解说	首次进入任务时盾蟹会在 3 区出现，之后再进入任务会出现在 7 区，任务中盾蟹会在 1 区、2 区、3 区、4 区和 7 区移动，疲劳时会去 3 区进食，濒死时也在 3 区睡觉。		

天を目指して绿毛は萌ゆる

任务类型	狩猎	地点	地底洞窟
出现条件	完成“热砂の中からゴアイサツ”后与笔头领队和笔头射手对话		
主任务条件	狩猎一只绿毛兽		
副任务条件	交纳一个なわばりの大フン		
参加条件	—		
契约金额	500z	主任务报酬金额	4800z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	600z
任务解说	绿毛兽在 8 区出现，任务中绿毛兽会在 1 区、2 区、4 区、6 区和 8 区移动，疲劳时在 2 区、4 区和 8 区进食，濒死时在 2 区睡觉。		



とびだしまするは热地に砂龙

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（昼）
出现条件	完成“天を目指して绿毛は萌ゆる”后与笔头领队和笔头枪手对话		
主任务条件	狩猎一只砂龙王		
副任务条件	狩猎 6 只砂龙		
参加条件	—		
契约金额	400z	主任务报酬金额	3300z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	600z
任务解说	砂王龙出现在 7 区。任务中砂王龙会在 2 区和 7 区移动，疲劳时会在 7 区进食，濒死时在 3 区睡觉。由于砂王龙多潜伏于地下行动，需使用音爆弹才能让其从地下钻出。		

ネルスキュラ连续狩猎

任务类型	狩猎	地点	原生林
出现条件	完成“天を目指して绿毛は萌ゆる”后与笔头领队和笔头枪手对话		
主任务条件	狩猎 2 只以上的影蜘蛛或交纳猫券		
副任务条件	交纳一个女王のフェロモン		
参加条件	—		
契约金额	800z	主任务报酬金额	7500z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	600z
任务解说	影蜘蛛在 2 区出现，任务中影蜘蛛会在 2 区、5 区和 6 区移动，疲劳时在 2 区进食，濒死时在 7 区睡觉。连续狩猎两只以上的蜘蛛后回到营地，从支给品箱中取出猫券放入纳品箱中即可。		

村★ 8



突击、モノブロス

紧急

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（昼）
出现条件	完成“とびだしまするは热地に砂龙”或“ネルスキュラ连续狩猎”任务后与笔头领队和笔头射手对话		
主任务条件	狩猎一只一角龙		
副任务条件	破坏一角龙的角		
参加条件	—		
契约金额	800z	主任务报酬金额	7200z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z
任务解说	首次进入任务时一角龙会在 10 区出现，再次进入任务会在 7 区出现。任务中一角龙会在 1 区、2 区、3 区、4 区、7 区和 10 区移动，疲劳时一角龙会在 7 区进食，濒死时在 5 区睡觉。一角龙也会潜入地下待机进攻，玩家此时使用音爆弹可让其从地下钻出。断尾后，一角龙的尾巴可以挖两次。		



かくれんぼは冰海で

任务类型	狩猎	地点	冰海
出现条件	完成紧急任务“突击、モノブロス”后依次与师匠、团长对话和竞技场中的“たそがれの流浪人”对话		
主任务条件	狩猎一只电龙		
副任务条件	破坏电龙的头部		
参加条件	—		
契约金额	500z	主任务报酬金额	4500z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z
任务解说	电龙出现在 6 区，任务中电龙会在 3 区、4 区、5 区和 9 区移动，疲劳时电龙会在 7 区进食，濒死时在 6 区睡觉。		

破裂、冲击、火药岩

任务类型	采取	地点	地底火山
出现条件	完成紧急任务“突击、モノブロス”后依次与师匠、团长对话和竞技场中的“たそがれの流浪人”对话		
主任务条件	交纳一个火山岩		
副任务条件	狩猎一只红速龙王		
参加条件	—		
契约金额	300z	主任务报酬金额	3000z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3000z
任务解说	在 9 区地上有喷火的圆形石堆处进行采集可入手火山岩。猎人手持火山岩时会一直掉血，建议发动“ネコの运搬の铁人”，并带上有回血技能的猫，采集火山岩前也可以使用强走药加快火山岩的搬运，要注意的是入手火山岩后不能使用 8 区到 5 区、6 区到 7 区的通道。红速王龙在 1 区、2 区、3 区、4 区和 9 区移动。		

花より团子、时々夜樱

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（夜）
出现条件	完成“かくれんぼは冰海で”或“破裂、冲击、火药岩”任务后与猫厨房的料理长对话		
主任务条件	狩猎一只雄火龙		
副任务条件	破坏雄火龙的头部		
参加条件	—		
契约金额	600z	主任务报酬金额	5700z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z
任务解说	雄火龙出现在 2 区，任务中雄火龙会在 1 区、3 区、4 区、7 区和 10 区移动，濒死时在 5 区睡觉。		

遗迹平原の有闲マダム

任务类型	狩猎	地点	遗迹平原
出现条件	完成“花より团子、时々夜樱”后与狂龙病毒研究所所长对话		
主任务条件	狩猎一只重甲虫		
副任务条件	破坏重甲虫的头部		
参加条件	—		
契约金额	800z	主任务报酬金额	7200z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z
任务解说	重甲虫出现在 4 区，任务中重甲虫会在 2 区、3 区、4 区和 8 区移动，疲劳时在 8 区进食，濒死时在 9 区睡觉。		

灯りさす火を求むれど射干玉の（剧情任务）

任务类型	捕获	地点	旧砂漠（夜）
出现条件	完成“遺迹平原の有闲マダム”后与师匠和笔头领队对话		
主任务条件	捕获一只雌火龙		
副任务条件	—		
参加条件	—		
契约金额	—	主任务报酬金额	7800z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	—
任务解说	雌火龙在 2 区出现，并在 1 区、3 区、4 区、7 区和 10 区移动，当其回 5 区睡觉时会发生剧情动画，由于千刃龙的乱入此任务必定失败，返回与团长对话可得到补充报酬。		

村  9

千刃の叙事诗 紧急

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（夜）
出现条件	完成“灯りさす火を求むれど射干玉の”		
主任务条件	狩猎一只千刃龙		
副任务条件	对千刃龙成功施行乘骑攻击		
参加条件	—		
契约金额	800z	主任务报酬金额	7200z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务解说	首次进入任务时千刃龙在 10 区出现，再次进入任务中则会在 7 区出现。任务中千刃龙会在 1 区、2 区、3 区、4 区和 10 区移动，疲倦时在 4 区进食，濒死时在 5 区睡觉。		

世のため街のため黑铠龙狩猎

任务类型	狩猎	地点	地底火山
出现条件	完成“千刃の叙事诗”后与师匠和道具屋的主人对话		
主任务条件	狩猎一只黑铠龙		
副任务条件	破坏黑铠龙的背部		
参加条件	—		
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务解说	黑铠龙在 8 区出现，之后会在 2 区、6 区、7 区和 8 区移动，疲劳时在 2 区进食，濒死时在 9 区睡觉。		

苍空は云りか、砂の岚か

任务类型	狩猎	地点	地底火山
出现条件	完成“世のため街のため黑铠龙狩猎”后与笔头领队对话		
主任务条件	狩猎一只苍火龙		
副任务条件	交纳一个龙の大粒ナミダ		
参加条件	—		
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务解说	苍火龙在 8 区出现，在 1 区、2 区、4 区、6 区和 8 区移动，疲劳时在 8 区进食，濒死时在 9 区睡觉。		

天に木灵する大咆哮

任务类型	狩猎	地点	天空山
出现条件	完成“苍空は云りか、砂の岚か”后与师匠对话		
主任务条件	狩猎一只黑轰龙		
副任务条件	破坏黑轰龙的头部		
参加条件	—		
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务解说	黑轰龙在 5 区出现，在 1 区、2 区、5 区和 6 区移动，疲劳时在 1 区和 6 区进食，濒死时在 3 区睡觉。		

地火に飞散する蚀龙虫

任务类型	狩猎	地点	地底火山
出现条件	完成“天に木灵する大咆哮”后与师匠对话		
主任务条件	狩猎一只狱狼龙		
副任务条件	破坏狱狼龙的背部		
参加条件	—		
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务解说	狱狼龙在 8 区出现，在 1 区、6 区、7 区和 8 区移动，疲劳时在 1 区进食，濒死时在 2 区睡觉。		

高难度：狂韧なる拳，冰を碎く

任务类型	狩猎	地点	冰海
出现条件	完成“地火に飞散する蚀龙虫”后与研究所助手对话		
主任务条件	狩猎一只狂龙化的碎龙		
副任务条件	使用抗龙石将碎龙的狂龙症成功解除一次		
参加条件	—		
契约金额	1300z	主任务报酬金额	12300z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1500z
任务解说	碎龙在 3 区出现，在 3 区、6 区、7 区和 9 区移动，疲劳时在 3 区和 7 区进食，濒死时在 4 区睡觉。		

高难度：最狂的暴君

任务类型	狩猎	地点	原生林
出现条件	完成“高难度：狂韧なる拳，冰を碎く”后与师匠对话		
主任务条件	狩猎一只狂龙化的恐暴龙		
副任务条件	成功对恐暴龙进行乘骑攻击		
参加条件	—		
契约金额	1500z	主任务报酬金额	14400z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1500z
任务解说	恐暴龙在 4 区出现，在 1 区、3 区、4 区和 5 区移动，疲劳时会在 3 区进食，濒死时在 9 区睡觉。首次任务中会有千刃龙乱入，因此最好携带こやし玉来赶走它。		



村★10

乱刃、すべてを断つ 紧急

任务类型	狩猎	地点	未知的树海
出现条件	完成“高难度：最狂的暴君”后依次与笔头枪手和大长老对话，动画后再与笔头领队对话		
主任务条件	狩猎一只极限状态的千刃龙		
副任务条件	—		
参加条件	—		
契约金额	—	主任务报酬金额	12600z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	—
任务解说	千刃龙出现在 2 区，此战中的千刃龙处于极限状态，因此必须使用 NPC 给的试作型抗龙石・心击才能不被千刃龙的外壳弹刀，使用抗龙石持续对千刃龙进行输出的话，千刃龙的极限状态也会被抑制一段时间。如果玩家的装备防御偏低，最好等抗龙石可以使用时再与其战斗，抗龙石冷却的期间就先换区稍作等待。		

クシャルダオラ迎击战（剧情任务）

任务类型	狩猎	地点	战斗街
出现条件	完成“乱刃、すべてを断つ”后与师匠和团长对话，做好准备后再与团长对话		
主任务条件	狩猎一只锈钢龙		
副任务条件	—		
参加条件	—		
契约金额	—	主任务报酬金额	—
限制时间	—	副任务报酬金额	—
任务解说	作为主线流程最后一个任务，本任务更像是一场指导玩家如何利用战斗街场景进行作战的教学战。任务一开始玩家就会得到试作型的高密度灭龙炭，使用灭龙炭可以启动 3 区北部的巨龙炮。 进入 3 区后会触发剧情动画，动画后是关于移动式炮台的使用教学，启动移动式炮台右侧的机关可让大炮向右行驶，启动左侧的机关则是向左行驶，移动式炮台底座可装填大炮的炮弹，启动大炮中间的开关则可以发射炮弹。在移动式炮台停放的地点都设置有武器库，从武器库中可以采集到炮弹，采集完后过一段时间还可以继续采集。由于 NPC 会自动进行攻击，因此玩家也可以跳下高台直接与锈钢龙战斗。 一段时间后 NPC 会提示玩家使用南部高台上的龙击枪，等锈钢龙走到龙击枪正面时启动龙击枪即可对其造成较大伤害。此后 NPC 会提示巨龙炮的启动已经完成，来到北部高台上启动巨龙炮即可触发剧情动画，剧情动画后本作的主线也宣告通关。		





关键任务一览

HR1

・美味との遭遇?
・ケチャワチャの横行を阻止せよ
・鬼蛙テツカブラの狩猎
・ゲリョス捕获日记

HR2

・地底の捕食者・ネルスキュラ 

・女王、降临す
・ブヨブヨの感触を君に
・氷下に潜むザボアザギル
・狩れ、ガララアジャラを！

HR3

- 黑き衣を缠う龙 紧急任务
- 爱と恐怖のティガレックス
- 地底火山の生ける铠
- 空の王者を捕えたてまつれ！
- 绳张りに侵入するべからず
- 重量级の女帝
- 高难度：砂を渡るは锖びた岩船 紧急任务

HR4



- 人骚がせないたずら者たち
- 紫色の毒怪鸟
- 牙兽の品格
- 朝雨狩猎の腕まくり

HR5



- リオレイア亚种、现る 紧急任务
- 大地に响く狩猎曲
- 地底洞窟に降り立つ赤い影
- 跳梁し意思を用いず恶成さば
- 高难度：狂龙战线・轰きあり！

HR6



- 黑き铠・グラビモス亚种！紧急任务
- 蓝より苍き、空の王者
- 狱狼龙
- 黑虎咆哮
- 爆破、时マブラキディオス

HR7



- 高难度：回り集いて回归せん 紧急任务
- 高难度：狱炎に座す、霸たる者
- 高难度：牙を持つ太阳
- 高难度：恶天候を司る龙
- 高难度：砂海を割る古战艇
- 高难度：千の剑 HR 解禁任务
- 高难度：极冰に座す、崩せし者 升 G 级紧急任务

G ★ 1

- 新进气锐のアルセルタス亚种
- ケチャワチャ亚种を狩猎して
- 荒々しき荒鬼蛙を狩れ
- サンドのメシよりドスガレオス
- これが本当のダイミョウ行列？
- ダイミョウザザミ亚种を狩れ
- 砂地と虎鲛、私をサンド！
- 冰琴を奏でる水蛇龙
- 大地と魅惑とハンタ－と

G ★ 2



- 千刃龙セルレギオス 紧急任务
- サンドめのネルスキュラ亚种
- 苍き王者と绝对强者の对决！
- 灼热地狱から来た黑轰龙
- ゲネル・セルタス亚种を狩れ！
- 地底火山の生ける铠
- 黑铠龙、地底火山を阔步す
- ジンオウガ狩猎ノススメ
- 火の国を访れし危机
- 真昼のディアブロス
- 真夜中のディアブロス亚种

G ★ 3

- 高难度：眠れ宿痾よ目觉は远く 紧急任务
- 高难度：钢砂の岚
- 高难度：灼炎の帝王
- 高难度：姿なき者・オオナズチ
- 高难度：崩せ神の座、威の寝床
- 高难度：沉め搔臥せ战祸の沼に G 级解禁任务



G级关键任务详解

注：本攻略只包含《MH4G》中新增G级集会所关键任务的详细解说。

G级升段任务

极冰に座す、崩せし者 紧急

任务类型	讨伐	地点	极圈
出现条件	完成HR7的紧急任务“高难度：千の剑”后出现		
主任务条件	讨伐一只崩龙		
副任务条件	成功骑乘怪物并打出硬直		
参加条件	G1以上		
契约金额	1800z	主任务报酬金额	18000z
限制时间	50分钟	副任务报酬金额	2100z
任务解说	场地是崩龙专属场地“极圈”，需要使用热饮，除了使用回家玉或力尽猫车外无法返回营地。和霸龙一样，崩龙的部分招式会引起场地高低差的变更，而且崩龙有部分招式会让玩家进入雪人或冰属性异常状态，需要带消散剂和ウチケシの实。		



G★1

新进气锐のアルセルタス亚种

任务类型	狩猎	地点	遗迹平原
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只斧甲虫		
副任务条件	–		
参加条件	G1以上		
契约金额	600z	主任务报酬金额	5400z
限制时间	50分钟	副任务报酬金额	–
任务解说	斧甲虫开始时出现在4区，会在2、3、4、8、9区活动，疲劳时会到8区进食，濒死时会到9区睡觉。		

ケチャワチャ亚种を狩猎して

任务类型	狩猎	地点	遗迹平原
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只白猿狐		
副任务条件	破坏白猿狐的耳朵		
参加条件	G1以上		
契约金额	800z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50分钟	副任务报酬金额	3000z
任务解说	白猿狐开始时出现在3区，会在2、3、4、8区活动，疲劳时会到2区进食，濒死时会到9区睡觉。		

荒々しき荒鬼蛙を狩れ

任务类型	狩猎	地点	地底洞窟
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只荒鬼蛙		
副任务条件	破坏荒鬼蛙的颚部		
参加条件	G1以上		
契约金额	800z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50分钟	副任务报酬金额	3000z
任务解说	荒鬼蛙开始时出现在8区，会在2、3、8区活动，濒死时会到9区睡觉。		

サンドのメシよりドスガレオス

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠(昼)
出现条件	–		
主任务条件	狩猎两只沙龙王		
副任务条件	破坏沙龙王的尾部		
参加条件	G1以上		
契约金额	1100z	主任务报酬金额	10200z
限制时间	50分钟	副任务报酬金额	2700z
任务解说	两只沙龙王开始时分别出现在2区和7区，均会在2、7区活动，濒死时会到3区睡觉。		



これが本当のダイミョウ行列?

任务类型	狩猎	地点	原生林
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只盾蟹		
副任务条件	破坏盾蟹的背壳		
参加条件	G1以上		
契约金额	800z	主任务报酬金额	7200z
限制时间	50分钟	副任务报酬金额	3000z
任务解说	盾蟹开始时出现在3区，会在1、3、4、5区活动，濒死时会到9区睡觉。		

ダイミョウザザミ亚种を狩れ！

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠(昼)
出现条件	完成任务“新进气锐のアルセルタス亚种”、“ケチャワチャ亚种を狩猎して”、“荒々しき荒鬼蛙を狩れ”、“サンドのメシよりドスガレオス”、“サンドのメシよりドスガレオス”、“これが本当のダイミョウ行列?”后出现		
主任务条件	狩猎一只紫盾蟹		
副任务条件	破坏紫盾蟹的爪		
参加条件	G1以上		
契约金额	800z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50分钟	副任务报酬金额	3000z
任务解说	紫盾蟹开始时出现在7区，会在1、2、3、4、7区活动，濒死时会到3区睡觉。		

砂地と虎鮫、私をサンド！！

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（昼）
出现条件	完成任务“新进气锐のアルセルタス亚种”、“ケチャワチャ亚种を狩猎して”、“荒々しき荒鬼蛙を狩れ”、“サンドのメシよりドスガレオス”、“サンドのメシよりドスガレオス”、“これが本当のダイミョウ行列？”后出现		
主任务条件	狩猎一只虎鲛		
副任务条件	破坏虎鲛的背鳍		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1100z	主任务报酬金额	11100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3000z
任务解说	虎鲛开始时出现在 4 区，会在 4、5、7、10 区活动，濒死时会到 3 区。		



冰琴を奏でる水蛇龙

任务类型	狩猎	地点	冰海
出现条件	完成任务“新进气锐のアルセルタス亚种”、“ケチャワチャ亚种を狩猎して”、“荒々しき荒鬼蛙を狩れ”、“サンドのメシよりドスガレオス”、“サンドのメシよりドスガレオス”、“これが本当のダイミョウ行列？”后出现		
主任务条件	狩猎一只水蛇龙		
副任务条件	破坏水蛇龙的头部		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1200z	主任务报酬金额	11700z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3000z
任务解说	水蛇龙开始时出现在 2 区，会在 2、3、7 区活动，濒死时会到 6 区睡觉。		

大地と魅惑とハンタ - と

任务类型	狩猎	地点	地底洞窟
出现条件	完成任务“新进气锐のアルセルタス亚种”、“ケチャワチャ亚种を狩猎して”、“荒々しき荒鬼蛙を狩れ”、“サンドのメシよりドスガレオス”、“サンドのメシよりドスガレオス”、“これが本当のダイミョウ行列？”后出现		
主任务条件	狩猎一只雌火龙和一只红电龙		
副任务条件	交纳一个龙の大粒ナミダ		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1600z	主任务报酬金额	15600z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3000z
任务解说	雌火龙和红电龙开始时分别出现在 9 区和 8 区，雌火龙会在 2、4、8、9 区活动，濒死时会到 7 区睡觉。红电龙会在 2、3、8、9 区活动，濒死时会到 3 区睡觉。		

G ★ 2

千刃龙セルレギオス

紧急

任务类型	狩猎	地点	遗迹平原
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只千刃龙		
副任务条件	切断千刃龙的尾巴		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1600z	主任务报酬金额	15900z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z
任务解说	千刃龙开始时出现在 8 区，会在 3、4、6、8 区活动，疲劳时会到 3 区进食，濒死时会到 5 区睡觉。		



サンドめのネルスキュラ亚种

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（夜）
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只骸蜘蛛		
副任务条件	破坏骸蜘蛛的外套皮		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1000z	主任务报酬金额	9600z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z
任务解说	骸蜘蛛开始时出现在 7 区，会在 4、5、7、10 区活动，濒死时会到 5 区睡觉。		

苍き王者と绝对强者の对决！

任务类型	狩猎	地点	天空山
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只苍火龙和一只轰龙		
副任务条件	交纳一个龙の大粒ナミダ		
参加条件	G1 以上		
契约金额	2300z	主任务报酬金额	23100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z
任务解说	苍火龙和轰龙开始时分别出现在 8 区和 5 区，苍火龙会按照顺序依次在 2、3、5 区活动，濒死时会到 8 区睡觉。轰龙会按照顺序依次在 1、2、5、6 区活动，濒死时会到 7 区睡觉。由于该任务中没有给予这两只怪物进食的区域，所以即使疲劳了也不会跑到特定的区域。		

灼热地狱から来た黑轰龙

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（昼）
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只黑轰龙		
副任务条件	破坏黑轰龙的头部		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1700z	主任务报酬金额	16800z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z
任务解说	黑轰龙开始时出现在 7 区，会在 1、2、4、5、7、10 区活动，疲劳时会到 4 区进食，濒死时会到 3 区睡觉。		

ゲネル・セルタス亚种を狩れ！

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（夜）
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只炮甲虫		
副任务条件	破坏炮甲虫的尾部		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1700z	主任务报酬金额	16800z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z
任务解说	炮甲虫开始时出现在 4 区，会在 4、7、10 区活动，濒死时会到 5 区睡觉。		

地底火山の生ける铠

任务类型	狩猎	地点	地底火山
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只铠龙		
副任务条件	破坏铠龙的头部		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1600z	主任务报酬金额	15900z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z
任务解说	铠龙开始时出现在 8 区，会在 2、6、7、8、9 区活动，濒死时会到 9 区睡觉。		

黑铠龙、地底火山を阔步す

任务类型	狩猎	地点	地底火山
出现条件	完成任务“地底火山の生ける铠”后出现		
主任务条件	狩猎一只黑铠龙		
副任务条件	破坏黑铠龙的胸部		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1700z	主任务报酬金额	16800z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z
任务解说	黑铠龙开始时出现在 8 区，会在 2、6、7、8、9 区活动，濒死时会到 9 区睡觉。		

ジンオウガ狩猎ノススメ

任务类型	狩猎	地点	原生林
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只雷狼龙		
副任务条件	讨伐 5 只垂皮龙		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1600z	主任务报酬金额	15900z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务解说	雷狼龙开始时出现在 3 区，会在 1、3、4、5、8 区活动，疲劳时会到 1 区或 3 区进食，濒死时会到 9 区睡觉。副任务需要的垂皮龙分布在 1、3 区，完成副任务后的支给品中有落穴，可以加以利用。		

火の国を访れし危机

任务类型	狩猎	地点	地底火山
出现条件	完成任务“苍き王者と绝对强者の对决！”、“地底火山の生ける铠”、“ジンオウガ狩猎のノススメ”后出现		
主任务条件	狩猎一只碎龙和一只狱狼龙		
副任务条件	切断狱狼龙的尾巴		
参加条件	G1 以上		
契约金额	2500z	主任务报酬金额	24300z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z
任务解说	碎龙和狱狼龙开始时分别出现在 2 区和 8 区，碎龙会按照顺序依次在 2、8、6 区活动，濒死时会到 9 区睡觉。狱狼龙会按照顺序依次在 8、2、1、7、6、区活动，濒死时会到 2 区睡觉。		

真昼のディアブロス

任务类型	狩猎	地点	旧沙漠（昼）
出现条件	完成任务“苍き王者と绝对强者の对决！”、“地底火山の生ける铠”、“ジンオウガ狩猎のノススメ”后出现		
主任务条件	狩猎一只角龙		
副任务条件	切断角龙的尾巴		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1600z	主任务报酬金额	15900z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z
任务解说	在早上沙漠的 2、7 区行动需要使用冷饮。角龙开始时出现在 7 区，会在 1、2、3、4、7、10 区活动，疲劳时会到 7 区进食，濒死时会到 5 区睡觉。		



真夜中のディアブロス亚种

任务类型	狩猎	地点	旧沙漠（夜）
出现条件	完成任务“真昼のディアブロス”后出现		
主任务条件	狩猎一只黑角龙		
副任务条件	破坏黑角龙的双角		
参加条件	G1 以上		
契约金额	1700z	主任务报酬金额	16800z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z
任务解说	在晚上沙漠的 2、7 区行动需要使用热饮。黑角龙开始时出现在 7 区，会在 1、2、3、4、7、10 区活动，疲劳时会到 7 区进食，濒死时会到 5 区睡觉。		

G★3

高难度：眠れ宿痾よ目覚は远く 紧急

任务类型	狩猎	地点	天空山
出现条件	–		
主任务条件	狩猎一只黑蚀龙（过渡）		
副任务条件	破坏黑蚀龙（过渡）的左翼脚		
参加条件	G1 以上		
契约金额	2700z	主任务报酬金额	26400z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3900z
任务解说	黑蚀龙（过渡）开始时出现在 6 区，会在 1、5、6、7 区活动，濒死时会到 8 区睡觉。		



高难度：崩せ神の座、威の寝床

任务类型	讨伐	地点	极圈
出现条件	–		
主任务条件	讨伐一只崩龙		
副任务条件	破坏崩龙的前爪		
参加条件	G1 以上		
契约金额	3100z	主任务报酬金额	30300z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3900z
任务解说	和 G 级升段任务一样，需要使用热饮、消散剂和ウチケシの实。由于 G 级的难度提高，崩龙的伤害也达到了几乎能够秒杀的程度，推荐先把防具进行强化后再进行挑战。		

高难度：姿なき者・オオナズチ

任务类型	讨伐	地点	原生林
出现条件	–		
主任务条件	讨伐或击退一只霞龙		
副任务条件	破坏霞龙的角		
参加条件	G1 以上		
契约金额	3100z	主任务报酬金额	30300z
限制时间	35 分钟	副任务报酬金额	3900z
任务解说	霞龙开始时出现在 3 区，会在 3、4、5、6、7 区活动，濒死时会到 9 区睡觉。霞龙用舌头攻击的招式带偷盗效果，一旦被偷东西就再也拿不回来了，所以要注意走位；除此之外，霞龙还会放出毒雾，雾会持续一段时间并会向周围扩散，毒雾的伤害不高，但一旦中招还是会对讨伐有一定的阻碍，最好带上解毒药。		



高难度：钢砂の岚

任务类型	讨伐	地点	旧沙漠（夜）
出现条件	–		
主任务条件	讨伐或击退一只锈钢龙		
副任务条件	切断锈钢龙的尾巴		
参加条件	G1 以上		
契约金额	3100z	主任务报酬金额	30300z
限制时间	35 分钟	副任务报酬金额	3900z
任务解说	锈钢龙开始时出现在 7 区，会在 1、4、7、10 区活动，濒死时会到 5 区睡觉。		

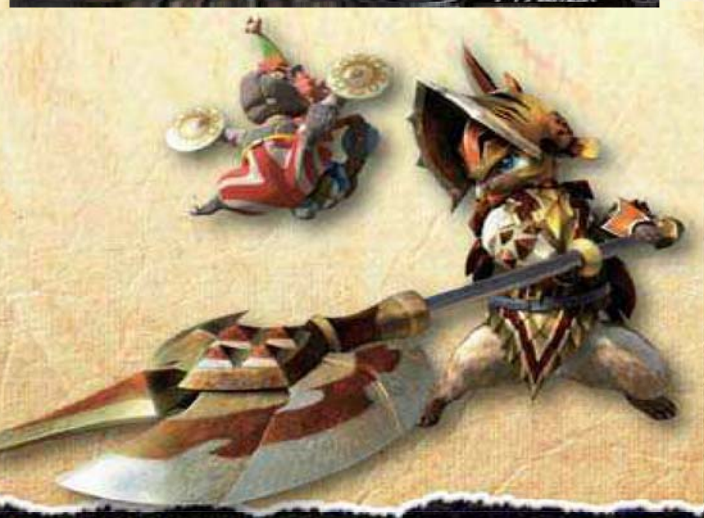
高难度：灼炎の帝王

任务类型	讨伐	地点	旧沙漠（昼）
出现条件	–		
主任务条件	讨伐或击退一只炎王龙		
副任务条件	切断炎王龙的尾巴		
参加条件	G1 以上		
契约金额	3100z	主任务报酬金额	30300z
限制时间	35 分钟	副任务报酬金额	3900z
任务解说	炎王龙开始时出现在 7 区，会在 1、3、4、7 区活动，濒死时会到 5 区睡觉。		

高难度：沉め播臥せ战祸の沼に　紧急

任务类型	讨伐	地点	战斗街
出现条件	–		
主任务条件	讨伐一只巨戟龙		
副任务条件	破坏巨戟龙的背部		
参加条件	G1 以上		
契约金额	3600z	主任务报酬金额	35400z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	4200z
任务解说	玩家可以尽情地利用战斗街内的各种设施和巨戟龙战斗，场景的地面有“固定式拘束弹【对空】”和“固定式拘束弹【对地】”可以使用，中间有击龙枪的城墙上有一个移动式炮台，玩家可以让炮台移动到左侧和右侧城墙上。三侧城墙都有采集バリスタの弹和大炮の弹的地点，采集完后过一段时间会自动刷新。移动炮台的弹药来源就是大炮の弹，最多 10 发，大约每个采集点最多挖 5 次，填装完毕后可以将所有的弹药一次性连续发射出去，但发射方向和角度无法变更，所以需要等巨戟龙到达射程范围内再开炮才能够保证命中。另外，给予巨戟龙的背部一定伤害后，巨戟龙背上的击龙枪就会掉落，此时玩家可以使用落在地上的击龙枪给予巨戟龙强力一击。 巨戟龙的血量降到一定程度时背部会冒出黑烟，然后会飞到空中放出热线扫射全场，同时天上会落下重油，推荐直接换区回避；此状态下从巨戟龙身上滴下的重油落在地上后不久就会自行引爆，推荐对近战没把握的玩家此时多多利用道具来进行输出。战斗后期会有提示可以使用巨龙炮，只要玩家持有“高密度灭龙炭”（通关村上位并升级狂龙病毒研究所后可以在研究所购买），并将移动炮台和巨龙炮合体后直接在炮台处直接使用即可，巨龙炮击中巨戟龙后可以造成巨大的伤害，但此后巨戟龙的行动速度会有少许加快。		





新怪物篇

大型怪物的特征

吼叫

部分大型怪物能用巨大的嗓门发出震耳欲聋的吼叫，这时猎人如果和怪物离得太近的话会被吼叫波及，导致短时间内无法做出任何行动。吼叫可以使用防御或飞扑进行应对，又或是发动“耳栓”或“高级耳栓”技能，则可以完全无视吼叫带来的影响。

风压

某些会飞的大型怪物在扇动翅膀时会在其身体周围产生风压，如果被风压波及猎人会做出后仰的硬直动作，很容易被怪物接下来的攻击打到。除了用技能“风压无效”和“风压完全无效”来对抗风压外，还可以通过下蹲或是防御的方法来抵消，而武器有刚体的招式也可以不受风压影响（钢龙的黑色特殊风压除外）。

震动

部分怪物的攻击会引发地面震动，猎人被震动波及的话会产生身体摇晃的硬直动作。和吼叫一样，震动是可以防御的，又或是发动“耐震”技能来应对。

发怒

当大型怪物受到一定程度的伤害后就会发怒，发怒时怪物的攻击力和速度都有所提升，并且部分怪物还会做出普通状态时没有的强力攻击。

疲劳

怪物和猎人一样也有耐力的设定，怪物的任何攻击行动都会消耗耐力，当消耗完后就会进入疲劳状态。疲劳状态下的怪物有以下特征：流口水、动作会变慢、时常发呆、使用部分招式会失败，同时猎人使用闪光玉和陷阱的效果时间会变长，是非常好的攻击机会，千万不要错过。

进食

当怪物的耐力所剩无几时，它们会通过进食行为来回复，肉食怪物会捕食其他小型怪物，而草食怪物会吃场景中的植物类食物。怪物进食时是无防备的，可以趁这个时候对它们发起猛攻，打出硬直的话还能阻止它们回复耐力。

濒死

当怪物的体力低下时会进入濒死状态，主要特征是走路一瘸一拐，这时它们会表现得不愿恋战，以逃跑为主。大部分怪物濒死时我们都可以在其附近设置陷阱，等怪物掉入陷进后使用捕获用麻醉玉来将其捕获，捕获和杀死一样都能完成任务，而且捕获还能获得额外的报酬素材。

休息

濒死的怪物逃到巢穴里后，会通过睡觉休息来回复体力，体力的回复量和睡觉时间是成正比的，得尽快赶到它们睡觉的地方予以阻止，或是直接在它们睡觉的时候放置陷进进行捕获。

异常状态

当异常状态攻击使怪物累积了一定的异常状态属性值后，就能使怪物中异常状态，怪物的异常状态包括了麻痹、中毒和睡眠三种，各效果如下。另外要注意怪物中了异常状态后，之后对于同样的异常状态耐性会增加，需要累积更多的属性值才能让它中下一次。

麻痹

怪物短时间内无法动弹，可趁这时攻击弱点提高输出，或是破坏一些平时难以破坏的部位。

毒

怪物头上冒出紫色的泡泡，这期间体力会徐徐减少，减少的量根据时间长短而定，不同怪物的中毒持续时间也不同。

睡眠

强行让怪物睡觉，但一旦受到外部刺激就会惊醒。睡觉时受到伤害比通常时更多。

狂龙化状态&极限状态

受狂龙病毒的影响，怪物会变得狂暴化，不仅会以惊人的速度行动，而且部分招式的性能还会发生变化。同时猎人被狂龙化的怪物的部分攻击打中的话，也会像狩猎黑蚀龙时一样感染狂龙病毒。是否狂龙化的怪物可以在接任务时确认，如果有个怪物图标旁边标着个紫色字的“生态未确定”的图标则表示任务中出现的是感染了狂龙病毒怪物，虽然这些任务中作为狩猎目标怪物或许一出来还是正常状态，但战斗过程里也必然会狂龙化。成功讨伐狂龙化怪物后，任务报酬会追加狂龙结晶系的素材。

本作怪物追加了新的极限状态，狂龙化的怪物自己克服狂龙病毒后的就会进入极限状态，极限状态的怪物比狂龙化更加狂暴，不仅招式性能变化、攻击力提升，而且不受陷阱和闪光玉等辅助道具的影响，同时还会像狩猎黑蚀龙时一样，场上会出现狂龙病毒的鳞粉圈。不过这些都不算什么，最糟糕的还是极限状态的怪物的肉质也会硬化，大部分部位近身攻击打上去都会变得弹刀（心眼也无效），远程武器的子弹则会被反弹，同时不吃属性攻击。在接任务时同样可以确认怪物是否极限状态，如果有个怪物图标旁边标着个红色字的“生态未确定”的图标则表示任务中出现的是极限状态怪物。成功讨伐极限状态怪物后，可以获得极龙玉类素材，用来对武器极限强化。

对狩猎有用的道具

ペイントボール

大型怪物会在区域间来回移动，为了防止走丢，当发现了怪物后，可以用ペイントボール为怪物打上记号，这样怪物就会小地图上显示出来。另外弓箭用的ペイントビン和弩炮用的ペイント弹也有一样的效果。

けむり玉

当怪物未发现猎人时，使用けむり玉可以暂时遮蔽怪物的视线，这样除非猎人走到怪物身边或攻击怪物，它都是无法发现猎人的。利用这个效果，当进行在同一个场地同时对付两只怪物的任务时，可以使用けむり玉遮蔽其中一只的视线，营造一对一的局面。

陷阱肉

毒生肉、麻痹生肉（シビレ生肉）、睡眠生肉（眠り生肉）的统称，部分怪物疲劳时会吃下猎人设置的这些肉，从而陷入对应的异常状态。

落とし穴（落穴）、シビレ罠（麻痹陷阱）

能在一定时间内限制怪物的行动，这时猎人可以尽情地攻击，另外要捕获怪物的话也必须先设置陷阱。

大爆弹、大爆弹 G

设置后可以通过攻击引爆，能无视怪物的肉质给予固定伤害，但要注意爆炸对猎人也有效，引爆前最好先远离。

こやし玉

主要的作用是可以让大型怪物强行换区，在需要同时对付两只怪物的任务中非常有用，另外中了怪物的拘束攻击也可以用こやし玉来挣脱。

闪光玉

强烈的闪光能暂时夺取怪物的视力，让它无法针对猎人做出攻击，但要注意这段时间怪物仍有攻击能力，疲劳状态中被闪中的话会安分一点。

音爆弹

对怕巨大声响的怪物有特效，能暂时封住它们的行动，但使用时机有讲究，一般是怪物使用某些特定招式时。

抗龙石

抗龙石是专门用来狂龙化怪物和极限状态怪物的道具，需要单机流程发展到一定程度后才能获得，使用后可获得以下的有利效果。同时使用了抗龙石后对怪物造成一定伤害，还可以把怪物暂时打回到普通状态。

名称	效果
耐冲	受到狂龙化怪物和极限状态怪物攻击时伤害减小
刚击	对狂龙化怪物和极限状态怪物的攻击力提升
属击	对狂龙化怪物和极限状态怪物的属性攻击效果提升
心击	对狂龙化怪物和极限状态怪物攻击时不容易弹刀







弱点属性

冰

可破坏部位

角

爪击：分为针对正面的双爪爪击和针对侧、背面的转身爪击两种，攻击前都有举起爪子的动作。

地上突进：掉下地的斧甲虫升空时必用的招式，看到它振动翅膀的话就得避免站在其正面。

主要招式

角顶：移动类招式，有蹭伤判定，有刚体的武器可以无视蹭伤硬直攻击。

突进：长距离的来回突进，突进前有一个很明显的后空翻动作。可以引诱斧甲虫朝着有墙壁的方向撞，这样它会卡在墙壁中一段时间，可趁机攻击。

麻痹液：和彻甲虫的体液不同，斧甲虫的体液变成了麻痹属性，威胁度有所增加，不过液体飞行速度并不快，可以看准了来躲。

狩猎要点

相比原种，斧甲虫除了部分攻击造成的硬直变大以及体液变为麻痹属性外，其他招式都和彻甲虫一样，连突进撞在墙上会被卡住拔不出来的也没有变，总体来说还是很好狩猎的。武器推荐使用太刀、大剑、斩击斧等攻击范围大的武器，方便命中空中的斧甲虫，把它打下地上，又或者直接使用远程武器。

白猿狐



弱点属性
水、冰
可破坏部位
头、爪、尾

主要招式

挠击：用爪子对前方近距离的挠击，判定小、伤害低。

转身爪击：主要针对背面的目标，转身前有一个回头动作，看到后不要近身就不会被打中。

飞身爪击：浮空后翻个筋斗，用双爪进行强力的攻击，伤害较高，看到它浮空后要格外小心，白猿狐有时还会在飞身爪击后接一个挠击。

连续爪击：先左右爪分别爪击，最后双爪一起爪击，最后一下带有方向修正，要保持移动来躲，招出完后白猿狐的爪子会嵌入地面，可趁这时砍上两刀。

滑空爪击：先后跳拉开距离然后对目标滑翔并爪击，攻击力很高，看到后跳动作时就得准备防御或回避。

追踪爪击：白猿狐独有的招式，飞起后滑翔接近目标并爪击，滞空的时间的较长，而且有很强的追踪性。

连续拍击：边拍击边顺时针转动身子，判定主要在身子的一侧，可反时针移动到另一侧进行攻击。

火焰液：火焰液会根据目标的所在位置调整距离，可绕到它侧面回避并攻击。

后跳火焰液：略微向后浮空后，朝着正前方吐出火焰液并后跳，在其正面时要小心这招，白猿狐有时吐完火焰液后还会接上一个滑空爪击，追击时要小心。

狩猎要点

白猿狐最大的变化点就是耳朵部分变得非常硬，即使紫色斩味打上去也会弹刀，通常状态时还好，最麻烦的是当其发怒耳朵覆盖在头部后，整个头部都会变得弹刀，所以近身武器最好是趁其还没发怒时集中攻击头部尽快破坏耳朵，这样发怒后头部才能砍得进去。远程武器虽然不用担心弹刀问题，但要注意白猿狐的火焰液会根据目标调整距离，命中率有所提升，得有所提防。

岩鬼蛙



弱点属性
冰、雷
可破坏部位
前颚（2段）、后脚、背

主要招式

爪击：针对前方目标的爪击，往其身体下方回避即可躲过。

突进：速度较快的直线突进，中距离是要避免站在其正面。

飞扑攻击：从远处向猎人飞扑，有时会转换方向进行多次飞扑。

挖掘：用下颚从地下挖出火药岩，挖掘过程中也带有伤害判定。

咬碎火药岩：把挖起来的火药岩咬碎，火药岩周围的攻击判定很大，尽量不要站在其头



部周围。

下压：跳起压向身体下方的目标，看它跳起后要马上远离其影子下方的区域。

扔火药岩：铲起火药岩向远处目标扔去，一般火药岩的飞行轨迹会比较偏荒鬼蛙的左侧，往其右侧回避即可。

侧压：主要针对侧面目标的招式，准备动作是抬起半边身子，从身子下方到整个侧面都有判定，在它侧面攻击时不要贪刀。

粘液：抛物线体液攻击，会根据目标调整距离，攻击力不高，不过中了后猎人的耐力槽会被清空，导致没耐力回避接下来的攻击。

狩猎要点

荒鬼蛙相比鬼蛙最大的变化就是从地下铲起的岩石变成了火药岩，荒鬼蛙将火药岩咬碎或火药岩放置一段时间时都会爆炸，攻击范围比原种的岩石要大很多，站在火药岩的周围时要注意，远程武器看到火药岩时可以尝试将其破坏，以减少威胁，如果是将荒鬼蛙咬着的火药岩破坏，还可以对其造成短小硬直。和鬼蛙一样，近身武器仍然要保持在其后脚附近攻击，将脚部打出硬直后可让其倒地，然后再上前追击，不过在侧面时要注意侧压这招，得往尾巴的方向回避。

弱点属性
冰、雷

可破坏部位
头、背鳍、尾

主要招式

甩尾：进行 180 度的甩尾，一共进行两次，此时在其胯下不会受到攻击判定。

铁山靠：用右侧的身体对前方进行侧撞。

突进：先后退一个身位的距离，再趴在地上做游动的动作并向前突进。

飞跃：从沙里跳出，笔直向前飞跃一段距离后再落入沙中，被攻击到的猎人会陷入麻痹状态。

吐沙：向前方吐出一口沙，被命中后会陷入水属性异常状态。

站立吐沙：竖起身子后向前方广角范围连续吐出 3 次沙子，被命中后会陷入水属性异常状态。

鱼跃吐沙：在沙里才会使用的招式，从沙里跳起并往前方吐出一口沙，然后再落回沙里，被命中后会陷入水属性异常状态，跳起动作有攻击判定。

鱼跃：在沙子里才会使用的招式，钻到目标正下方，游动一会后原地跳出，伤害较大。在跳出前的游动有攻击判定，虽然不会打断刚体，但万一被击倒后，沙龙王从沙里跳出时的伤害基本都会命中。

狩猎要点

沙龙王的弱点部位在于脖子、腹部和背鳍，愤怒时鼻子会冒出白烟，濒死时会瘸腿。

沙龙王平时都会在沙里游动，只有在其使用鱼跃吐沙或等其上地面后才有足够的攻击机会，如果不想等它自己上来，也可以使用音爆弹将其轰上地面。近战时推荐站在其胯下偏后的位置攻击脚部，若其使出突进，往侧面回避即可，若是铁山靠，只需往尾部的位置翻滚即可回避，总的来说沙龙王对近战猎人的威胁不大，而远程的猎人需要小心站立吐沙，若在较近距离被铁山靠时往其头部的方向翻滚即可回避。另外，沙龙王在沙里游动的时候，背鳍有威力极小的攻击判定。




弱点属性

雷、火

可破坏部位

双爪、背壳（2 段）



主要招式

侧捞：侧身举起一边蟹爪向目标移动，目标进入攻击范围后会把蟹爪挥向目标，威力小，不会打断刚体。

前推：用双爪向前方推，伤害一般，不会打断刚体。

扑杀：先张开双爪一段时间，再向前方扑去，伤害较大。

后撞：双爪高高举起，同时背壳上的头骨下巴会晃动，然后会笔直地向正后方撞去。

跳空压杀：先缩起脚然后高高跳起，然后再原地落下，G 级的盾蟹在空中会向着目标直线移动，可用地面的阴影判断其位置，从路径上跑开即可，下压时会产生风压。

喷水：先把双爪交叉，然后再张开双爪同时向正前方喷出水柱，被命中后会陷入水属性异常状态，双爪张开时也有攻击判定，不过伤害很低，不会打断刚体。

移动式喷水：愤怒后才会使用的招式，动作几乎和喷水一样，只不过双爪张开后是高举的状态，喷出水后盾蟹会向侧面移动一段距离，喷水完毕后会在原地有一个发呆的动作。

钻地突击：钻入地下后在地底对目标进行数次突击有时候也会对着目标周围的任意位置进行突击。

钻地捕食：在钻入地面的情况下可能会突然使出这招，盾蟹会从地底爬上来后会扑向前方，前扑时会自动补正前扑的方向，被命中后会陷入拘束状态。

绝对防御：全身蜷缩起来一段时间，此状态下无论什么样的攻击都会弹刀，可使用音爆弹让其陷入大硬直，另外此状态下给予足够的伤害也会造成小段时间的硬直。

防御转身：G 级盾蟹的特有招式，摆出绝对防御的动作，但同时会对目标转身，然后会突然使用喷水或前推。

狩猎要点

盾蟹的弱点部位在于头，然后是脚，打脚容易让其产生大硬直，所以可以现针对脚部攻击，待其倒地后再攻击头部。愤怒时嘴部会冒出白色泡沫，濒死时会瘸腿。

盾蟹的移动方式比较独特，可以直接进行前后左右的移动，而且侧移还可以改变方向，在这样的移动基础上加上可以针对周围的侧捞、前推、后撞等招式似乎会让人很头疼，但在实际的狩猎中，盾蟹的攻击范围基本不会涉及到其斜面的位置，所以其攻击可以轻松地回避掉。

推荐近战类猎人在其脚下攻击，用贴身围绕的方式和盾蟹周旋，这样可以无视掉喷水这种远距离攻击，如果盾蟹使出侧捞，从其脚下往背后翻滚即可逃离侧捞的攻击范围，由于侧捞伤害小而且不会打断刚体，拥有刚体攻击的武器可以为了输出而无视这招；而后撞的准备动作时间很长而且很明显，玩家完全有足够的时间收刀并走出盾蟹的后撞路径。跳空压杀可以说是对贪刀猎人的杀手锏，哪怕是贪了一刀，一个压杀就可以教低防御的猎人做人了。而使用远程攻击的猎人则可以直接围着盾蟹打游击。

盾蟹最具有杀伤力的就是钻地突击了，但只要玩家持续地在移动基本就不会中招，多人游玩的时候切记要分散跑开，以免误伤无辜的队友，另外，这招在使用中只会对一个目标使用，发现盾蟹的目标不是自己后可以立即进行吃药磨刀等动作。

盾蟹的背壳为一角龙的头骨，可以破坏两次，第一次会破坏后会看到头骨上有所残缺，第二次则是破坏头骨上的角。

紫盾蟹

弱点属性

冰、雷

可破坏部位

双爪、背壳（2段）

主要招式

侧捞：侧身举起一边蟹爪向目标移动，目标进入攻击范围后会把蟹爪挥向目标，威力小，不会打断刚体。

前推：用双爪向前方推，伤害一般，不会打断刚体。

扑杀：先张开双爪一段时间，再向前方扑去，伤害较大。

后撞：双爪高高举起，同时背壳上的头骨下巴会晃动，然后会笔直地向正后方撞去。

回身捞击：原地用爪子180度进行捞击。

跳空压杀：先缩起脚然后高高跳起，然后再原地落下，G级的紫盾蟹在空中会向着目标移动，可用地面的阴影判断其位置，下压时会产生风压。

喷水：先把双爪交叉，然后再张开双爪同时向正前方喷出水柱，被命中后会陷入水属性异常状态，双爪张开时也有攻击判定，不过伤害很低，不会打断刚体。

移动式喷水：愤怒后才会使用的招式，动作几乎和喷水一样，只不过双爪张开后是高举的状态，喷出水后紫盾蟹会以水柱的末端为中心做四分之一的圆周运动。

钻地突击：钻入地下后在地底对目标进行数次突击有时候也会对着目标周围的任意位置进行突击。

钻地捕食：和盾蟹一样，钻地后再爬上地面然后再扑向目标，不过要注意这招可能会在钻地突击后直接在地底使用。

绝对防御：全身蜷缩起来一段时间，此状态下无论什么样的攻击都会弹刀，可使用音爆弹让其陷入大硬直，另外此状态下给予足够的伤害也会造成小段时间的硬直。

狩猎要点

紫盾蟹的弱点部位和盾蟹一样，愤怒和濒死的特征也相同。

紫盾蟹的行动方式和盾蟹一样，但速度会比盾蟹稍快些，特有的回身捞击也使得猎人贴身周旋战术的要求更上了一层。另外紫盾蟹的拘束攻击范围大而且会自动补正方向，所以万一处于其正面，最好使用飞扑来回避。移动式喷水比起盾蟹的更容易回避，只要滚到其移动路径上即可避开。

紫盾蟹的背壳为角龙的头骨，可以破坏两次，第一次会破坏后头骨上的角会被破坏一个，第二次则是双角全破。

水蛇龙



弱点属性

火、雷

可破坏部位

头、背、后脚、尾

主要招式

突进：稍微往后缩回身子，然后向前方高速突进，比较难躲，最好避免站在其正面。

噬咬：针对前方近距离目标的招式，有时咬完第一下后马上会接第二下，第二下后有较长的硬直时间，可趁这时反击。

撞击：针对远距离目标的招式，撞击前有一个较长的蓄力动作，看到后要准备回避。

甩尾：分为针对前方的和针对后方的两种，两种都能将目标吹飞，然后有可能接包围攻击。

拨水甲＋水弹：将拨水甲甩出，分布在场地周围，拨水甲本身没有攻击力，不过会反弹水蛇龙接下来吐出的水弹，从而进行多方位的攻击。

包围攻击：和绞蛇龙一样的招式，会先用细长的身体将目标围起来，然后慢慢收紧，最后给予强力的一击。从包围到攻击有一定的时间，可趁这时找到头尾之间的缺口脱出，来不及的话也可以在其使用最后一击的时候飞扑，但要注意包围期间水蛇龙还可能用带有麻痹效果的噬咬，如果被咬中的话那就只能等着挨打了。

拘束攻击：准备动作后用尾巴使出大范围的横扫，被打中会被水蛇龙紧紧缠住，需连打按键或使用こやし玉来挣脱。

潜行攻击：潜入地中对目标发动攻击，可通过地面泛起的烟尘判断水蛇龙的位置，看到烟尘朝自己而来务必马上远离。

狩猎要点

水蛇龙的大部分攻击和绞蛇龙一样，不过绞蛇龙特有的鸣甲到了水蛇龙身上则变成了拨水甲，当水蛇龙在场上分布了拨水甲后，接下来就很有可能使用水弹攻击，当水弹打在拨水甲上会进行反弹，从而从另一个角度向猎人飞来，所以即使躲过了第一次的水弹也后不能大意，还要留意的二次或三次攻击。打法方面依然是追着后脚打，打倒后再打头部争取破头和背，另外水蛇龙尾巴的肉质有所软化，打不到后脚时也可以攻击这里。



主要招式

爪击：对前方的目标的挠击，攻击判定很小，滚到它身体下方即可无视。

体液：向前方吐出抛物线体液，和原种的不同，虎鲛的体液变成了麻痹属性。

蓄力：朝猎人的方向摆出一个蓄力的动作，接下来一般会有吐息、突进或回转攻击三种选择。其中吐息为从其左侧到正面的扫射，带有水属性异常状态；突进和回转攻击都是直线移动类的招式，区别是突进移动距离较长，但对突进线路两侧的判定较小，而回转攻击则相反，对两侧的攻击判定较大，移动距离较短。

拘束攻击：先退后然后向目标飞扑过来，中了的话会被它吞进肚子里，需转动滑杆和连打按键挣脱，或直接使用こやし玉。

下压：膨胀后的专用招式，跳起向目标压过来，攻击判定非常大，而且落地还带有震动效果。

弱点属性
冰、雷

可破坏部位
头、背鳍、前爪、尾

翻滚：膨胀后的专用招式，用巨大身体展开的翻滚攻击，速度虽慢，但同样判定很大，另外虎鲛还增加了针对两侧目标的侧滚。

吐息：虎鲛膨胀后也会使用吐息，吐息为直线，用完后会回到通常状态。

体液乱喷：膨胀后的专用招式，以自己为中心，向四周喷洒体液，可以趁此时上前攻击。

狩猎要点

相比怪鲛，虎鲛没有冰铠形态，不过取而代之的是在普通状态下也会膨胀，并且次数非常频繁，是个比较棘手的怪物。膨胀后的虎鲛最麻烦的是各种本体招式判定变大，光是躲它的招式就已经分身乏术，基本很难找到攻击机会，推荐近身武器最好带上耐震技能，这样可无视它下压后的震动，见缝插针地进行反击。不用耐震的话也可以使用长枪或铳枪等防御性能好的武器，使用防守反击也是一个不错的打法。

千刃龙

弱点属性

雷、冰

可破坏部位

头、翼爪、脚部、尾

主要招式

甩尾：进行 180 度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其下方不会受到攻击。

冲撞：头部的刺全部竖起，然后撞向前方。

脚抓：站立起来，然后用脚爪对自己身下的敌人进行抓击，威力低，不会打断刚体，被抓到后会受到炸裂效果，这招在空中也会使用。

头部甩刺：头部的刺全部竖起，然后向目标甩出三组刺，每一组刺之间的间隔大致为一次翻滚的距离，被命中后会受到炸裂效果。

尾部甩刺：用尾巴向后方甩出三组刺，每组刺之间的间隔和头部甩刺的一样，被命中后会受到炸裂效果。

飞抓：飞到空中，斜着身子对目标抓去，愤怒后带炸裂效果。

斜抓：使用前都会有吼叫的准备动作，然后飞到空中对目标抓去，判定范围比飞抓大，伤害也比飞抓高得多，愤怒后还可能会连续使出两次。

拘束飞抓：飞到空中，向前方使出弧线轨迹的飞抓，被命中后会直接进入拘束状态。



狩猎要点

千刃龙的弱点部位在后脚跟，愤怒时身上的刺会全部竖起，濒死时会瘸腿。由于千刃龙的弱点在脚部，所以攻击这里也比较容易让其倒地。

千刃龙的吼叫为龙吼【小】，玩家完全可以在其吼叫动作结束前对其展开攻击。另外，千刃龙每次愤怒吼叫后必定会后跳并飞到空中，玩家可以利用这个特点在其吼叫后来一发闪光玉，就可以在其飞到空中的时候刚好将其闪下地面造成硬直；远程武器的玩家可以站在其正面看准飞空的时机丢出闪光玉，而近战玩家在其吼叫时无需回避或收起武器，只要在吼叫硬直解除后迅速收起武器并往千刃龙的前方丢出闪光玉，闪光玉会刚好在千刃龙飞空的瞬间将其闪下地面。

千刃龙有独有的裂伤效果，在脚抓、甩刺命中后，玩家所在的位置会连续出现三次炸裂的特效，前两次伤害很低，不会打断刚体，但最后一下伤害较高，而且会将玩家炸飞并进入裂伤异常状态，该状态下除了蹲下移动外，正常移动、回避、使用武器都会让自己的血量减少，吃烤熟的肉、モスジャーキー、蹲下一段时间后该状态会解除，利用下蹲来解除的话，玩家还会得到短时间内“伤害回复速度增加”的效果（体力槽红色部分回复速度加快）。顺带一提，在第三次炸裂前若能用翻滚离开攻击判定区域，只要不中第三次炸裂则不会受到裂伤效果，而且背对着炸裂判定的时候会被推倒，这样玩家也不会被第三次炸裂炸到，总而言之受到炸裂效果的时候就拼命地按回避键吧。

打千刃龙的难点在于抓住其飘忽不定的位置，每次千刃龙收招后都会往旁边进行侧移几次，此时若一不小心贪刀则很有可能被千刃龙的刺打中而触发炸裂效果进入裂伤状态，所以在千刃龙收招的同时，猎人也应该停止攻击，准备移动到千刃龙的下一个位置进行攻击。另外，千刃龙很喜欢斜对着玩家

出招，若发现千刃龙斜对着自己，那么很有可能你会成为千刃龙下一招的目标。

千刃龙比较喜欢飞到空中，但不会持续太久，大约两招左右就会落地。每当看到千刃龙在空中打斜身子，就说明它要使出飞抓了，直接从其正前方跑开或翻滚到身后即可。斜抓是千刃龙的杀手锏，使用前的吼叫动作看多几次就能判断出来。回避只需要横向翻滚即可，而回避二段斜抓的难度则比较大，避开第一次后如果迅速调整视角再来回避第二次是来不及的，所以玩家要判断好千刃龙第一次斜抓后所在的位置来进行回避。顺带一提，在被拘束后立马丢出こやし玉，会让千刃龙直接从空中掉落产生硬直，由于G级的怪物即使中了こやし玉也很少出现换区的情况，所以打G级千刃龙时故意被拘束也可以作为一个造成硬直的手段。






骸蜘蛛



弱点属性
冰
可破坏部位
前爪、麻痹刺（2段）、外套皮

主要招式

爪击：对位于其身体周围的猎人挥动镰刀状的前爪进行攻击，虽然攻击力不高，不过速度很快，近身时要多变换位置，否则很容易被这招打中。

摆荡：利用蜘蛛丝在空中摆荡，从空中向猎人发起攻击，一般摆荡都不止一次，具有一定的迷惑性，有盾的武器最好选择防御，另外摆荡中碰到骸蜘蛛的话还会被它背上的刺所麻痹。

钻地：钻入地中，利用铗角攻击从猎人脚下发起攻击，附带毒属性，可根据地面的烟尘判断骸蜘蛛的位置。

跳跃爪击：中远距离的突进技，中距离直接起跳扑向猎人，远距离会作出一个摆荡动作，可以横向移动回避。

吐丝：虽然攻击力不高，不过中了的话会被暂时封住行动，得转动滑杆和连打按键来摆脱，另外吐出的丝线会暂时残留在地上，踩到的话也是一样的效果。

后跳吐丝：近距离的吐丝，虽然只有一发，不过发动速度很快，比较难躲。

吐丝突进：朝地上吐出丝线，然后卷回丝线的移动技能，攻击力不高，主要用来瞬间接近猎人。

尾刺攻击：当猎人位于其身体下方时常使用的招式，附带毒属性，看它直立身体时就要注意了。

铗角攻击：攻击力高、攻击判定大，而且还有毒属性，不过准备时间比较长，看到它伸出嘴里的铗角时就赶快远离回避。



狩猎要点

生活在沙漠的骸蜘蛛不会使用双层地形，取而代之的是追加了新的摆荡招式，摆荡第一下一般都是假动作，会荡到玩家的视角外，从另一个方向发起攻击，一定要用锁定镜头功能时刻保证它在画面内，这样才能看准来躲，当然如果用的是有盾的武器最保险还是选择防御，骸蜘蛛疲劳后使用这招时会失败，是很好的攻击机会。骸蜘蛛另一个独有招式是钻地，不过威胁不大，看到烟尘远离即可。

炮甲虫



弱点属性

冰、雷

可破坏部位

头、爪、脚、尾

斧甲虫炮弹：合体时将身上的斧甲虫发射出去，发射准备过程中会一直会根据猎人位置进行方向修正，要保持横向移动来躲。

主要招式

突进：速度很慢的突进，有充足的时间回避，合体时突进完后尾巴有攻击动作，上前追击的话要小心。

合体：在身体下方放出费洛蒙召唤斧甲虫合体，费洛蒙带有臭气效果，需要远离来躲。

扫尾：速度很慢的扫尾，判定主要在其身体的一侧。

尾夹攻击：使用尾部的夹子攻击目标，攻击前的准备动作是竖起尾巴，远离或钻进它身体下方都可以。

侧撞：针对近距离目标的招式，攻击判定很大，看到后撤的动作后就要准备回避或防御了。

甲虫激炮：直线的飞行道具，合体后性能强化，中了必定晕眩。

狩猎要点

和原种一样，炮甲虫的特点也是会召唤手下的斧甲虫进行合体，并且除了一般的使用费洛蒙合体外，炮甲虫还可以直接用尾夹从地下抓出一只斧甲虫来合体，所以要面对两只虫合体形态的时候非常多。合体后虽然炮甲虫的招式性能有所强化，不过招式很慢，依然问题不大，麻烦的倒是斧甲虫的麻痹液，被麻痹的话就有可能遭到炮甲虫的重创，有条件最好带上麻痹无效技能。对付炮甲虫最安全的还是在其身下，它针对身下的招式很少，惟一要小心的就是合体时放出的费洛蒙，不过炮甲虫大多数时候都直接从地下抓斧甲虫合体，费洛蒙使用的频率比原种少很多。另外还有要注意的是捕获的时候如果是合体状态得使用麻痹陷阱，落穴是无效的。

一角龙



弱点属性

雷、冰

可破坏部位

头角（2段）、背甲、尾

主要招式

奔跑：举起两翼奔跑，有很强的方向补正，但速度很慢，跑到目标前会接前咬、甩尾、角顶等招式。

前咬：对着自己的左前方咬去，伤害低，不会打断刚体。

甩尾：进行180度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其胯下不会受到攻击判定。

铁山靠：用右侧的身体对前方进行侧撞。

冲撞：先做一个起跑的准备动作，然后冲向目标，冲刺过程中会不断地补正方向，冲撞

的结束动作有两种，一种是冲到停为止，一种是冲到目标面前用头角顶起目标。

撞击：先后退一步，然后再用身体撞向前方。

角顶：前冲一个身位的距离并用头角顶起前方的目标，有时会连续使用。

侧身角顶：做出类似铁山靠的侧身动作，但会用头角顶起头部附近的目标。

钻地突击：钻入地下，然后移动到目标正下方后停留一会再跳出。



狩猎要点

一角龙的弱点部位在于腹部，愤怒时头上会出现红色斑点，濒死时会瘸腿。

一角龙基本等于角龙的弱化版，出招速度比角龙慢，招式基本都不会涉及到胯下，所以能站在胯下安逸地进行输出，反而远程猎人则需要经常走位来回避一角龙的攻击。一角龙平时很喜欢用“奔跑”跑到目标前使用招式，哪怕是为了站在其身后的玩家，它也会诚恳地跑一大圈绕回来进行攻击，这种恶意卖萌的行为也为玩家提供了走位和准备下一轮攻击的机会。另外，一角龙在非愤怒状态下钻进地底后可以用音爆弹将其轰出来造成硬直。

一角龙钻地的最后一段动作有风压效果，但由于一角龙会在目标脚下停留一会再跳出，所以即使被风压影响，玩家也可以及时逃离一角龙的攻击范围，不过为了以防万一还是建议大家不要贪刀。一角龙和角龙最大的区别就在于吼叫，一角龙的吼叫即使是在不愤怒的状态下对猎人的硬直时间也非常长，大约到一角龙准备进行下一次攻击时硬直才会解除，更别说愤怒后速度加快的一角龙了，所以推荐配出“高级耳栓”技能再与其进行战斗。









弱点属性
冰

可破坏部位
头角（2段）、背甲、尾



主要招式

前咬：对着自己的左前方咬去，伤害低，不会打断刚体。

甩尾：进行180度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其胯下不会受到攻击判定。

铁山靠：用右侧的身体对前方进行侧撞。

冲撞：先做一个起跑的准备动作，然后冲向目标，冲刺过程中会不断地补正方向，冲撞的结束动作有两种，一种是冲到停为止，一种是冲到目标面前用头角顶起目标。

撞击：先后退一步，然后再用身体撞向前方。

钻地突击：钻入地下，然后移动到目标正下方并跳出。

钻地冲撞：钻入地下，然后地上某处会不断地有沙子涌出，角龙会从沙里跳出来并往目标的方向直接进行冲撞，伤害比普通冲撞要大。

狩猎要点

角龙的弱点部位在于腹部，愤怒时嘴里会冒出黑烟，濒死时会瘸腿而且很容易发怒。

角龙的招式基本都不会涉及到其胯下，所以在其胯下输出是个不错的选择。角龙钻入地底的动作带有风压效果，在角龙愤怒时被钻地风压影响后的下一件事情很可能就是猫车，所以推荐武器没有刚体效果的近战猎人配出风压无效的技能再狩猎以防万一。

角龙平常状态下攻击速度略慢，将视角对准角龙后横向移动基本可以躲开大部分招式，在其收招的时候可以对其发动攻击；和一角龙一样，非愤怒状态的角龙钻地后可以用音爆弹对其造成硬直。

愤怒状态的角龙速度加快了很多，而且钻到地底时免疫音爆弹，近战型猎人在面对愤怒状态的角龙时会显得比较吃力，因为当你追上角龙的时候它已经可以转身对你再次进行冲撞了，几乎没有机会进行攻击，走位不好的情况下还可能被撞进死角直接逼死，所以在进行回避的时候最好要保持自己的位置不在地图的边缘。由于角龙愤怒后会导致狩猎节奏变快，所以操作方面也不能懈怠，可能会由于慢了半秒进攻而导致贪刀被攻击的情况，推荐随时调整好视角将角龙保持在视角之内，只要把握得当，依然可以在角龙收招的时候追上并展开攻击。

角龙的头部需要破坏两次才算完全破坏，第一次是断一只角，第二次则是两角全破，而由于头部对伤害的吸收较低，所以没有特别需要的情况下最好不要对头部进行攻击，这样有被冲撞击中的危险。另外，对角龙还可以实行卡角战术，引诱角龙撞上墙壁后，角龙会因为角被卡在墙里而挣脱一段时间，但要注意当头部被完全破坏后就不能再使用这个战术了。

黑角龙



弱点属性
冰
可破坏部位
头角（2段）、背甲、尾

主要招式

前咬： 对着自己的左前方咬去，伤害低，不会打断刚体。

甩尾： 进行180度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其胯下不会受到攻击判定。

铁山靠： 用右侧的身体对前方进行侧撞。

冲撞： 先做一个起跑的准备动作，然后冲向目标，冲刺过程中会不断地补正方向，冲撞的结束动作有两种，一种是冲到停为止，一种是冲到目标面前用头角顶起目标。

撞击： 先后退一步，然后再用身体撞向前方。

角顶： 向自己的左前方进行角顶，此时尾巴也有攻击判定。

二段角顶： 在角顶后向自己的右前方再次使用角顶。

钻地突击： 钻入地下，然后移动到目标正下方并跳出。

钻地冲撞： 钻入地下，然后地上某处会不断地有沙子涌出，黑角龙会从沙里直接往目标的方向跳出，距离近的玩家推荐直接使用飞扑回避。

狩猎要点

黑角龙的弱点部位和角龙相同，愤怒和濒死时的特征也相同。

黑角龙的速度和攻击力比角龙更上一个档次，而且会连续使用部分招式，比如冲刺后立即钻地、冲刺后角顶等等。愤怒后的黑角龙速度更快，近战猎人更难追上黑角龙进行攻击，可以考虑转为远程武器配合闪光玉来进行攻略。





过渡

弱点属性

火、龙



可破坏部位

头、触角、翼、翼脚、尾

普通状态主要招式

突进：针对远距离目标的直线型突进。

突进噬咬：类似突进的中近距离版本，有一个明显的后撤动作，同样是往其侧面回避。

转身攻击：针对侧面目标的招式，一共有头和尾两次攻击判定，可以往黑蚀龙的身体下方翻滚回避。

吐息：分为单发型、三发型和横扫型三个版本。三发型虽然是左中右三个方向，但是飞行过程中会改变轨道，需要仔细观察来回避；横扫的范围为其前方近距离，远离可回避，注意本作增加了转身后立刻接横扫型的动作，追击时要注意。

空中急袭：提升高度后从上而下向目标俯冲过来，横向移动回避，狂龙化状态这招落地后会马上接突进。

狂龙化状态主要招式

吐息：和天回龙一样分为三发型、设置型、爆炸型。三发型的发射顺序为其左、右、中；设置型落地后会分散成三个朝目标接近，可从其落地后还没散开时的黑风效果判断轨迹；爆炸型一般是吐完一次横向的后会马上接一次竖向的，不过本作还增加了单发的横向或竖向版本。

后跳吐息：分为单发和蓄力两种，两种都会在其身体下方形成爆炸，蓄力版的范围更大，要赶紧远离它的身体下方。

翼脚压杀：用两只翼脚一起压向其正前方的目标，攻击力非常高，同样黑蚀龙的身体下方会比较安全。

拘束攻击：使用右边的翼脚进行爪击，被打中的话猎人会被翼脚抓住，需连打按键或用こやし玉挣脱。

狩猎要点

准确来说黑蚀龙（过渡）并不是一只独立的怪物，而是处于蜕皮阶段即将变成天回龙的黑蚀龙，所以兼备了两只龙的招式。和一般的黑蚀龙打法一样，在其身体下方是比较安全的，吐息和几招翼脚攻击后都有反击的机会，不过要注意狂龙化后的后跳吐息。另外虽然即将变成天回龙，不过陷阱对其还是有效的，特别是狂龙化变得狂暴后用陷阱会好打不少，还有黑蚀龙（过渡）也是可以捕获的。





弱点属性

火

可破坏部位

头部（2段）、前爪、胸、背鳍、尾

主要招式

回身铲雪：前爪先撑起上半身，然后回过身体用下颚铲起后方的目标，此时尾巴也有攻击判定，被铲中后会进入冰属性异常状态。

铲雪：将面前的雪铲起，被铲起的雪砸到的玩家会进入雪人状态，被铲中的玩家会进入冰属性异常状态。

甩尾：从自身后方往其左前方甩尾，此时其身下为安全区域，被命中后会陷入冰属性异常状态。

突进：以超慢的速度向目标突进，此时几乎全身都有攻击判定，有很强的方向补正，可以在其前爪抬起时从下方翻滚过去。

飞扑：使用前会有很明显的准备动作，然后对目标使用飞扑，除了尾巴外全身都有攻击判定。

吼叫：双脚站立起来使出吼叫，范围很大，而且会震伤其附近的玩家，同时场地上方还会有冰柱掉落，被冰柱砸中会进入雪人状态。

重压：先双脚站立起来，然后再倒下，准备动作和吼叫有点类似，但可以从其挥舞的前爪来判断使出的是重压。

水流喷射：向正前方吐出一道高压水流并从

下往上扫射，水流喷到地面时会往两方溅出冰块，被冰块砸到会进入雪人状态。

站立水流喷射：用双脚站起，从左到右射出水流扫射，水流喷到地面时会往两方溅出冰块，被冰块砸到会进入雪人状态。

破冰船：钻入地底后，露出背鳍对目标突进，方向补正非常强，有时还可能会连续使用两次破冰船，中了会冰属性异常状态。

狩猎要点

崩龙的弱点部位在于头部。由于大部分招式自带冰属性异常状态和雪人状态，所以ウチケシの实和消散剂可以说是必备道具。

崩龙的攻击模式和霸龙差不多，不过招式的效果稍有不同。和霸龙一样，崩龙的部分招式也能够引起场地高低差的变化。

崩龙的弱点虽然在头部，但近战时能够安全攻击头部的机会非常少，所以推荐近战猎人集中火力攻击崩龙的后脚，只要时常保持自己位于其右后脚的外侧，就可以无视掉崩龙的大部分招式，在打出倒地硬直后可以趁机攻击头部或尾巴。而远程猎人则可以安心地攻击头部，不过要注意崩龙的突进和水流喷射，稍不注意就很有可能送命。

对于没打过崩龙的玩家来说最难的就数崩龙经常使用的破冰船了，由于强大的方向补正，想不用飞扑来进行回避几乎是不可能的，而很多玩家即使回避了破冰船，却又因为地图版边把崩龙挤了过来而中招，所以回避时切记不要跑到地图版边，直接算好时机利用飞扑的无敌，让崩龙的背鳍把你挤出攻击范围外即可。除了破冰船，还需要经常注意崩龙的吼叫，一旦不小心贪刀就很容易被吼叫震伤造成大伤害。

霞龙



弱点属性
火、龙
可破坏部位
头角、翼、尾

主要招式

吐舌：向前方吐出舌头攻击目标，被命中后会被偷盗物品。

甩舌：伸出舌头往左甩出后再往右甩，被命中后会被偷盗物品

突进：甩着舌头往前方快速爬行，被舌头命中会被偷盗物品。

抓击：用右爪向右前方攻击。

拍尾：目标在后方时使用的招式，原地用尾巴拍向地面。

喷射毒液：挺起头后喷出一团毒液，毒液落地后会形成一团毒雾残留一段时间。顾名思义，被击中后会进入中毒状态，有时候还会连续喷射两次。

喷射毒雾：后退一段距离后，站起来向前方喷射毒雾，愤怒时会先隐身再后退，被命中后会陷入中毒状态。

毒雾扩散：使用前会有较长时间而且很慢的准备动作，然后跳起往自己下方射出毒液，毒液落到地面后会转变成毒雾，毒雾的伤害很低，会慢慢地向四面扩散，持续一段时间后消失。

隐形移位：霞龙愤怒后使用的招式，会突然隐身消失，然后很快会出现在目标前。

毒雾扫射：愤怒后才会使用，两脚站立起来，深吸一口气后到处乱喷毒雾，还可能会转身对着后方的目标扫去，伤害非常高，推荐见到此招后尽快远离。

狩猎要点

霞龙的弱点部位在于头部。霞龙愤怒时会在场地内放出雾气，同时背景音乐也会有微妙的变化，此后可以让自己隐身，濒死时会瘸腿。

霞龙的大部分招式都带中毒状态，所以解毒药是必备道具，而霞龙用舌头使出的招式一般都有偷盗效果。

霞龙的大部分招式都无法顾及到自己身后，所以推荐玩家站在后脚外侧进行输出。当给予脚部足够的伤害后霞龙会倒地，此时可以安心地对其弱点的头部进行输出。霞龙愤怒后会经常使用隐形移位，移位后霞龙会在目标附近出现，而这个位置霞龙的所有招式几乎都能够攻击到，所以切记不要贪刀，及时收刀然后看准可以探知霞龙的时机立马

将其调入视角内准备回避。虽然总体的战斗比较简单，但由于脚部对伤害的吸收较低，所以战斗的时间会比较长，期间要注意霞龙能够攻击到其后脚的几个招式。

另外，霞龙正常速度爬行的时候脚部会有蹭伤判定，虽然不会打断刚体，不过伤害也不算低，被蹭几次就需要吃药了，所以进攻的时候要注意保持一定的距离。





巨戟龙

弱点属性

龙、火

可破坏部位

头、翼爪、背（2段）、胸、尾

主要招式

滴油：战斗时巨戟龙身上会不断往地面滴油，油和影蜘蛛的蜘蛛丝一样，猎人碰到的话会被拘束，需要连打按键挣脱。

热线：巨戟龙的招牌招式，从口中射出热线引发爆炸，分为一点型和弧线形两种。一点型的爆炸点只有一个，弧线形则在热线经过的地方有几个爆炸点，两种都需要热线放出一会后才会爆炸，可趁这时远离。

空中热线：飞到半空中向地面喷射线，范围非常大，建议换区来躲。

吐油：分为直线型和横扫型两种，直线型只针对单一目标，横扫的范围则覆盖下层大部分区域，可爬到上层平台或者使用飞扑来躲。

翼爪横扫：类似天回龙的翼爪横扫，只针对一侧目标。巨戟龙版本的动作虽然慢，不过判定非常大，

下压：类似黑蚀龙的下压，同样判定非常大，可以往其身体下方移动来躲。

转身攻击：类似黑蚀龙的转身攻击，头和尾部都有攻击判定，断尾后尾巴部位的攻击判定会变小。

狩猎要点

战斗街的防卫战，迎战的是本作新增巨型怪物——巨戟龙。巨戟龙有点像放大版的黑蚀龙，部分招式都是直接从黑蚀龙搬过来的，和黑蚀龙一样，讨伐时站在后脚部分比较安全，近战武器主要在这里输出。

除了一般的攻击外，战斗街还有许多迎击设施，包括了击龙枪、移动炮台、强弩、拘束装置和巨龙炮，多多利用可令讨伐事半功倍。

击龙枪：位于城门处，怪物接近城门时就可使用，开关在其正上方，使用后需要冷却一段时间才能再次使用，所以越早使用越好。

移动炮台：也就是大炮，初始位置在城门上，可以通过两边的开关移动到其他平台上，炮弹的收集位置在城门以及两侧平台都有。和一般的大炮不同，移动炮台可装填10发大炮，然后一次性射出，给予怪物巨大伤害。要注意的是三个平台上大炮所攻击的位置是不一样的，炮弹落点可通过大炮正前方地上的黑点位置来判断。

强弩：位于两侧的平台，バリスタ弾也在两侧平台上，有时拾取掉落物获得的单发式拘束弹也在这里使用。

拘束装置：位于中间的场地上，有对地和对空两种，都需要怪物进入拘束装置正前方范围才能打中，可以暂时限制怪物的行动，用完后需要冷却一段时间才能再次使用。

巨龙炮：城门对面的巨大炮台，一开始并不能马上使用，需要战斗经过一段时间才会提示开放，这时移动炮台的铁轨会连接上巨龙炮平台的，把移动炮台移动过去其就会变成巨龙炮的开关，其他位于下层的猎人则可从梯子爬上去。作为巨龙炮子弹的是“高密度灭龙炭”，这个并不是任务中的道具，而是需要自己从狂龙病毒研究买了后带入任务（解锁具体方法可参考系统部分）。巨龙炮的落点位于拘束装置的拘束范围（有一大圈烧焦的痕迹的地方），所以最好先将怪物拘束后再发射，以免打空而浪费了昂贵的子弹。

单发式击龙枪：破坏了巨戟龙的背部后，它身上背着的初代击龙枪也会掉落，接近击龙枪就可使用，对巨戟龙造成伤害，用完就会坏掉。



作为包含了前作的资料篇，本作在内容上可谓份量十足，大幅提升的G级难度让游戏的耐玩性得以提升，联机功能的细节改良也让玩家能够和小伙伴一起获得更为上乘的共斗体验。



文 阿鲁　美编 Juxi

PSV	角色扮演	RPG
英雄传说 闪之轨迹 II		
英雄传说 闪之轨迹 II		
Falcom	中文版	2014年9月25日
1人	398港币	对应PSV TV

经过一年时间的等待，终于等来了《闪之轨迹》的续篇，不但前作中那些昙花一现的要素都在本作中“转正”，更有诸多新增的内容丰富着游戏的要素和可玩性，下面就跟随小编一起来看看本作的新变化和魅力吧。



系统详解

按键操作

按键	非战斗	战斗
左摇杆	移动	选择目标 / 移动
右摇杆	转换视角	
○	对话 / 调查 / 攻击	确定
×	切换走 / 跑，长按为加速对话	取消
△	菜单	S-BREAK
□	迷宫中为查看当前任务目标，野外和城镇中为开启移动选单	查看敌人详细情报
L	切换队首角色 / 骑乘导力机车时为刹车，长按为倒车 / 大地图界面缩小地图	设定战术连结
R	移动时长按为冲刺 / 骑乘导力机车时为油门 / 大地图界面放大地图	换人
SELECT	打开笔记本	–
START	查看大地图	跳过战斗画面
双击前触屏	视角复位	–

菜单解说

EQUIP	更换角色的武器、装备、饰品和换装物品	
ORBMENT	使用魔法、更换结晶回路和核心回路	
	ARTS	使用魔法
	QUARTZ	更换结晶回路和核心回路
ITEMS	查看、使用道具	
STATUS	查看角色状态	
LINK	查看角色之间的羁绊等级和连结特技	
TACTICS	设置角色的排列顺序以及战斗时的站位，按△键可设定角色之间的战术连结	
NOTE	笔记本	
SYSTEM	系统	
	SAVE	存档
	LOAD	读档
	DELETE	删除存档
	CROSS-SAVE	记录联动
	OPTION	游戏设置
	TITLE	返回标题画面

系统解说

作为系列传统的笔记本系统在“闪轨”中有了一定变化，笔记本里记录的内容更加丰富，不少有用的信息需要在这里查看，制作料理也要在这里面进行。

条目	作用
主要	查看玩家的综合成绩和游戏进度，每一章节每个阶段的故事都会以非常详尽的文字记录下来，本作还追加了考验箱、学院生情报等内容
委托	查看任务的要点以及完成情况
战斗	查看战历和每个迷宫里的魔兽情报
人物	查看人物介绍，在特定时间点与某人对话或完成任务可更新人物笔记
料理	记录了已学会的菜谱，选择菜谱后可制作料理
钓鱼	记录了钓鱼相关的详细内容
书籍	记录了已获得的书籍资料
主动语音	记录在野外或迷宫行走时角色的临时对话语音，最多保留最新的 50 条
说明	查看游戏说明

角色各项数值和能力

名称	含义
HP	生命值，减到 0 时进入“无法战斗”状态
EP	魔法值，使用导力魔法时消耗
CP	战技点数，攻击命中敌人或受到伤害时蓄积，使用战技或 S 战技时消耗
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级所需经验值
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度
DEX	器用度，关系到角色的命中率
AGL	敏捷度，关系到角色的回避率
MOV	移动力
RNG	攻击范围

状态栏

图标	名称	效果
	毒	行动后会遭到损伤
	封技	无法使用攻击・战技・S 战技
	封魔	无法使用魔法
	暗黑	命中率・回避率 –50%
	睡眠	无法行动，且遭到攻击后 100% 会形成暴击
	炎伤	行动后会遭受严重损伤
	冻结	无法行动，且行动后会遭到损伤
	石化	无法行动，且遭到攻击后有 30% 的几率会无法战斗
	昏厥	无法行动，且遭到攻击后 100% 会形成暴击
	混乱	会不分敌我盲目攻击
	即死	一击即无法战斗
	恶梦	睡眠效果 + 解除后会随机造成异常状态
AT	延迟	行动顺序较为推迟
	消灭	暂时从战斗区域消失，且 EP 强制变 0
BLN	打乱平衡	态势容易崩溃失去平衡
	连结断裂	战术连结被强制解除且无法重设
STR DEF	能力降低	让图示代表的能力下降
STR DEF	能力上升	让图示代表的能力上升
	心眼	命中率・回避率 –50%，失衡发生率 +10%
	HP 回复	每回合 HP 均会稍微回复
	CP 上升	每回合 CP 均会稍微上升
	物理防御	让物理攻击随显示的次数失效一次或数次
	物理反射	让物理攻击随显示的次数反射．损伤 1/4
	魔法反射	让魔法攻击随显示的次数反射．损伤 1/4
	匿踪	不会被敌人锁定为目标，且发动通常攻击・战技时 100% 会形成暴击
	衰弱	失去平衡，且魔法属性有效率 +50%
–	无法战斗	HP 减至 0 的状态

结晶回路＆核心回路

和前作一样，结晶回路主要用来增加魔法的数量和提升能力，稀有度越高的结晶回路能力越强，同名结晶回路里，稀有度越高还会附加额外的能力。另外，在工房可以消耗耀晶石合成结晶回路，可合成的种类随流程推进逐渐增加。核心回路不但可以提升角色的能力和在战斗中附加特殊效果，更是可通过升级不断开启高级魔法，而对角色能力的增幅和附加效果也会随着核心回路的升级而不断增强，不过升级速度较慢，需慢慢培养。



强化结晶插槽

后期获得的结晶回路中，有稀有的R和SR级别回路，这两种结晶回路需要玩家将导力器的结晶插槽进行升级后才能装备。升级结晶插槽需前往工房进行操作，支付耀晶石就能升级，不过升级Lv2插槽所需消耗的耀晶石数量较多，前、中期手头紧时优先给主力队员升级。

EX宝玉

第 Ⅱ 部前期，让克莱菈登上飞船后与其对话开启的系统，玩家可以消耗结晶回路和U物质制作EX宝玉，用于强化骑神瓦利玛，最多可给它装备三个EX宝玉。

移动选单

在城镇和诺尔德高原的部分野外中，按□键可以开启移动选单，玩家可直接进入部分地点，省去了跑路的时间。

羁绊等级

游戏中，所有角色之间都有羁绊等级这个概念，随着羁绊等级的提升，角色间进行战术连结时可发动的连结特技越多。

羁绊事件

在每次的休息日里，玩家拥有数额不等的羁绊行动点数，消耗行动点数可以和同伴触发羁绊事件，不同时间段可触发事件的成员有所不同，触发事件后可增加与该角色的羁绊值。打开城镇地图，可以触发羁绊事件的角色头像旁有绿色感叹号，在小地图上以黄色感叹号标示。

人物笔记

本作中，完成羁绊事件、分支任务以及在特定时间和地点与某人对话，都可以更新人物笔记，获得该角色的情报后可以在笔记本里看到与其相关的详细介绍。

任务

游戏中的任务分为三种类型。主要任务带有“必要”字样，只有完成了当前时间段的所有主要任务才能使游戏继续进行下去。除此之外还有分支任务和秘密任务，分支任务会跟随主要任务一起出现，查看任务后到指定地点去找委托人正式接受任务后开始着手完成，由于委托人和任务完成地点都会在地图上以“！”标注，完成起来还是比较轻松的。秘密任务是不随主要任务出现的，必须在指定时间段和特定的人对话才能开启任务，并且委托人是不会在地图上进行标注的。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了。由于完成任务关系到学生阶级的提升和部分奖励物品的获得，因此最好完成所有分支任务后再推进主线剧情。

学生阶级

类似《碧轨》中的搜查官等级，本作中完成任务或找回分散在帝国的学院成员时可获得AP点数，第Ⅰ部中，每阶段结束后都会对获得的AP点数进行统计；第Ⅱ部中则需要在完成任务后及时通过导力终端回报，即可立刻获得AP点数。累积到一定数量后学生阶级就会提升并获得相应报酬。

AP	阶级	报酬
–	乙七级	–
15	乙六级	坚韧之心
30	乙伍级	幸运
45	乙肆级	真・必胜头巾
60	乙参级	龙脉
75	乙贰级	勇气之心
95	乙壹级	练气
115	甲七级	真・斗魂皮带
135	甲六级	瀑布
155	甲伍级	斯托雷加 Ω
175	甲肆级	霸道
200	甲参级	星杯挂坠
225	甲贰级	灵气外套
270	甲壹级	反逆
315	甲零级	狮子之心

骑乘系统

到达诺尔德高原时可以骑马，R键为加速，在野外行动且找不到马时可按□键打开移动选单，再按△键即可立即上马。流程到第Ⅱ部后可在野外骑乘导力机车，在移动选单下按□即可骑乘，R键为油门，L键为刹车，长按L键为倒车（宝菈成为机组成员后追加野外骑马的功能）。活用骑乘系统可节约不少跑路的时间，并且在骑乘物上，敌人是不会主动追击的，靠近敌人后会出现不断缩小的圆圈，按○键即可进入战斗。

巡洋舰卡雷贾斯



流程进行到第Ⅱ部时才能接触到，相当于军官学院的大本营，共有五层，集合了众多设施。其中第一层是工房区，可在这里强化武器、强化结晶插槽、购买机车组件、制作及给骑神装备EX宝玉等；第二层是多功能区域，可在此购买物品、玩迷你游戏等；第三层是商店和联络区域，可在此购买道具和武器；第四层是训练区，可在此进行各种训练，完成后还能获得奖励；第五层是舰桥，可接受或回报任务，与托娃对话则能选定飞船的去向。刚开始，各个区域的诸多设施均为闲置状态，需要玩家将散落在帝国各地的原军官学院的同学都召集到船上后，设施才会逐渐开启。在野外或城镇中的开阔地带，按□键开启移动选单后再按START键可选择是否返回卡雷贾斯号，下面详细列出每层拥有的功能和对应学生。

1F

工房（乔治）

在这里可以进行导力器打孔、武器强化、合成结晶回路等，另外还可以在他这里购买核心回路和导力机车的换装部件及颜色。

EX宝玉（克莱菈）

负责EX宝玉的制作和装备。

导力机车

可更换导力机车的颜色和装拆挂件。

2F

回收古怪料理（玛格丽特）

在走廊与其对话可交付古怪料理，给足一定数量可获得回赠的礼物。

交付古怪料理的数量	回赠礼物
7 个	EP 填充剂Ⅰ ×3
14 个	EP 填充剂Ⅱ ×3
18 个	EP 填充剂Ⅲ ×3
22 个	混沌

回收极品料理（莫妮卡）

在食堂与其对话可交付极品料理，给足一定数量可获得回赠的礼物。

交付极品料理的数量	回赠礼物
7 个	回复药 ×3
14 个	中回复药 ×3
18 个	大回复药 ×3
22 个	金刚盾

游戏室

可在此处玩迷你游戏“blade Ⅱ”，另外这里的自动贩卖机还可以买到罐头。

秘药（萝西努）

位于医务室，可在她那里购买三种秘药。

广播有奖征答（孟亨）

在食堂与其对话可花钱抽奖，分为花费100米拉的人人有奖区和1000米拉的豪赌一场区，交钱后到野外或迷宫进行五场战斗后返回即可询问征答结果，两个奖区的奖项如下。

人人有奖区

奖项	奖品
绿色	回复药、EP 填充剂Ⅰ、复活药、痊愈之药
蓝色	战斗探测器、烟雾弹
黄色	替身傀儡
红色	店铺贩卖的所有食材 ×1

豪赌一场区

奖项	奖品
遗憾奖	U 物质
银奖	诱饵 ×3
金奖	全魔物食材 ×3
白金奖	全回复药、EP 填充剂Ⅳ、圣灵药・改、还魂粉

文艺部（桃乐丝）

可在她这里购买帝国时报和食谱。

钓皇俱乐部（肯尼斯）

在食堂与其对话可用钓果点数换取钓竿、结晶回路等物品。

食品商店（尼可拉斯）

位于食堂，可在他这里购买常用食材。

终端室（史提芬）

将战斗情报交给他看，获得一定数量的完整情报可从他这里获得U物质作为奖励。

占卜屋（贝莉尔）

可询问目前与自己好感度高或低的同伴，完成终章的特殊事件后无法再进行查询。

3F

回收独门料理（布莱希特）

在走廊与其对话可交付独门料理，给足一定数量可获得回赠的礼物。

交付独门料理的数量	回赠礼物
7 个	复活药 ×3
14 个	圣灵药 ×3
18 个	圣灵药・改 ×3
22 个	革命

武器・药品商店（贾斯柏）

可购买最新的武器、部分饰品和常用药品。

饰品商店（科蕾特）

可购买导力机车的涂装、换装道具和部分饰品。

杂货店（雨果）

可购买高级饰品。

交换店（贝琪）

可用U物质与其交换诱饵、滑雪板和导力机车的涂装。

4F

凰翼章（艾尔芬皇女）

当达成条件后与其对话可获得凰翼章，总共可获得三个，获得条件如下。

凰翼章	条件
凰翼功德章	完成 15 个以上分支任务
凰翼慈爱章	收集一定数量的人物笔记
凰翼物功章	打倒 5 只幻兽

射击训练（爱蜜莉&泰雷莎）

与这两人对话可进行射击训练，其中爱蜜莉负责1～3级，泰雷莎负责4、5级。可参战角色为亚莉莎、艾略特、马奇亚斯、艾玛、菲和莎拉，每个等级的战斗都有额外的附加条件，完成战斗后可获得U物质作为奖励，另外两个训练也是同样的。完成所有任务可获得核心回路“虹吸”。

等级	条件1	条件2	报酬
1	不使用魔法获胜	–	U物质 ×2
2		没有人无法战斗的情况下获胜	U物质 ×4
3		发动回避反击3次	U物质 ×6
4		不使用道具获胜	U物质 ×8
5		没有人红血的情况下获胜	U物质 ×10

剑术训练（罗金斯&弗列妲）

与这两人对话可进行剑术训练，其中罗金斯负责1～3级，弗列妲负责4、5级。可参战角色为黎恩、劳拉、尤西斯、菲、盖乌斯、米莉亚姆和莎拉，完成所有任务可获得核心回路“骑兵”。

等级	条件1	条件2	报酬
1	不使用魔法获胜	–	U物质 ×2
2		没有人无法战斗的情况下获胜	U物质 ×4
3		发动回避反击3次	U物质 ×6
4		不使用道具获胜	U物质 ×8
5		没有人红血的情况下获胜	U物质 ×10

魔法训练（海贝尔&艾德儿）

与这两人对话可进行魔法训练，其中海贝尔负责1～3级，艾德儿负责4、5级。可参战角色为“Ⅶ班”所有成员和莎拉，完成所有任务可获得核心回路“智者”。

等级	条件1	条件2	报酬
1	不使用战技获胜	–	U物质 ×2
2		没有人无法战斗的情况下获胜	U物质 ×4
3		魔法反射3次	U物质 ×6
4		不使用道具获胜	U物质 ×8
5		没有人红血的情况下获胜	U物质 ×10

5F

代理舰长（托娃）

与其对话可控制飞船的去向以及编辑队伍。

导力终端

确认、回报委托，确认原军官学院的学生所处位置以及调整是否开启卡雷贾斯的飞行演出和托娃的换装。

料理

本作中，料理配方需要和特定的NPC对话或在商店购买特定书物并使用后才能获得。打开笔记本翻到料理一栏便可以制作已学会的料理。料理结果分为极品料理、普通料理、古怪料理和独门料理四种，制作料理时可以根据角色的头像来大致判断制作出对应料理的成功率。

书籍收集

收集各种书籍也是系列的特色之一，本作中可供收集的数量不少，除了使用后获得食谱的“老子的料理”系列外，帝国时报、赌博师杰克文库版和赌博师杰克Ⅱ更是重要的收集目标。除了在杂货店购买外，有不少都需要与特定角色对话才能获得，具体情况参见攻略。

宝箱

游戏中的宝箱共有四种，分别为普通箱、贵重箱、怪物箱和考验箱。其中普通箱为黄色，里面大多为耀晶石、U物质、道具等；贵重箱为红色，里面大多为装备、饰品和结晶回路；怪物箱为紫色，开启后会遭遇战斗，胜利后即可获得箱子里的贵重物品；考验箱为蓝色，和怪物箱类似，也需要打倒宝箱中的怪物，不过会指定特定的数名角色进行战斗，难度比怪物箱更高。完成战斗后不会获得物品，但参战的所有角色能解锁“增幅强化”的能力，并且可获得大量羁绊值，全队的HP和EP也会全回复。

钓鱼

和前作的玩法没有区别。首先要在野外寻找能够钓鱼的钓点，每个钓点会提供指定数量的钓鱼次数，次数为0后必须撒鱼饵后才能在此处重新钓鱼。每经过一个阶段后，温泉乡悠米尔钓点的钓鱼次数会刷新。当鱼上钩后需要连点对应的按键拉线，逐渐将鱼拉到岸边。指定的按键会不断变化，考验玩家的反应和手速。钓点的具体位置参见攻略中的“要点”部分。



迷你游戏

滑雪板

在温泉乡悠米尔的滑雪场可以玩到这个游戏，只要在限定时间内拿到指定数量的旗子就能过关并获得奖励，失败后还可以降低难度继续挑战。游戏的操作非常简单，摇杆用于控制方向，×键为跳跃。由于赛道是斜坡，行进速度会随着时间的推移不断加快，持续左右移动可一定程度减缓前进速度，碰到障碍物或边缘的石壁会导致速度归零。后期的赛道需要多尝试几次，熟悉障碍物的摆设后才能顺利过关。赛道会随着章节的推进不断更新。

A 赛道奖励	
LV1	替身傀儡
LV2	脱兔
LV3	热情紧身裤、紫色点阵滑雪板
LV4	激情之红
B 赛道奖励	
LV1	银言铃
LV2	绿色徽记
LV3	蛊惑、阴阳板「斩」
LV4	神行珠

blade Ⅱ

前作中就出现过的卡牌游戏，本作中则追加了两张特殊卡片。游戏为1对1，初始每人手上握有10张牌，开始游戏后从牌堆摸牌，点数小的人优先出牌。牌的种类分为攻击卡、雷电卡、幻镜卡、暴风卡和力量卡。攻击卡左上角有数字代表各自的分值，打出就可以累计积分；雷电卡的作用是销毁对手最后打出的那张牌，幻镜卡的作用是跟对手交换已打出的所有牌；暴风卡可选取对手一张手牌将其摧毁；力量卡可将当前分数变为两倍，而攻击卡中点数为1的牌作用是恢复被对手雷电卡所销毁的牌。当任意时候双方打出的牌积分相同时则清空场上打出的所有牌，并从牌堆摸牌开始重新计算分数，不过玩家手上持有的牌是不会补充的。除攻击卡外，其他特殊卡片的分值均为1点，最后计算双方场上所有牌的分数，分值多的一方获胜。如果出牌时自己的点数小于对方，那么不管自己手上还有多少牌都直接判负。



幻兽

游戏进行到第Ⅱ部时，完成分支任务“下落不明的平民”后，各地开始逐渐出现幻兽。幻兽的实力很强，等级均在100级以上，实力不够的情况下一定不要贸然挑战。打倒幻兽后可以获得珍贵的结晶回路，装备后可以使用失落魔法。下面列出所有幻兽的出现地点、出现条件、掉落物品以及攻略方法（NORMAL难度下）。

瓦尔古利夫

等级	100
出现地点	加雷利亚要塞・遗址
出现条件	完成分支任务“下落不明的平民”后
掉落物品	玲月珠

攻略方法：这只幻兽的杀招是不需要咏唱的地属性魔法“远古巨岩”，可对我方全体造成7000左右的伤害，不过只要使用艾玛的战技“新月护罩”给全员附加魔法反弹效果即可轻松防住，其他招式不足为惧，做好回复工作即可。

海德伦

等级	105
出现地点	自然公园・最深处
出现条件	第Ⅱ部 12 月 19 日后
掉落物品	救圣珠

攻略方法：这只幻兽的各种攻击附带不同的异常属性，“怪音波”附带睡眠效果，“拨沙”附带黑暗效果，不需要咏唱的风属性魔法“末日龙卷”附带封技效果，事先装备好防御异常状态的饰品后再来挑战会轻松很多。

涅瑞盖德

等级	110
出现地点	诺尔德高原・南部精灵石柱群
出现条件	第Ⅱ部 12 月 19 日后
掉落物品	煌星珠

攻略方法：这只幻兽的时属性魔法“暗影伪典”附带HP吸收的效果，全部命中我方可回复接近三万的HP，一定要用魔法反弹给挡掉。如果觉得光靠艾玛一人使用战技比较吃力，可以让负责回复的角色装备结晶回路“新月之镜”，靠魔法来接续反弹效果。它的弱点是空属性。

亚格纳加恩

等级	115
出现地点	诺帝亚街道 2
出现条件	第Ⅱ部 12 月 23 日后
掉落物品	焦阳珠

攻略方法：这场战斗的难度较高，这只幻兽吼叫后不但会回复四万左右的HP，还会给自己加物攻、魔攻和速度持续五个回合，这期间使用魔法“千阳新星”可对我方队员造成12000以上的高伤害。好在该魔法的范围很小，分散站位可避免被一招团灭。另外，该幻兽的喷火招式附带炎伤效果，踏地则附带昏厥效果，记得提前装备防止异常状态的饰品。

林顿邦姆

等级	120
出现地点	艾辛格特山脉 1
出现条件	完成分支任务“下落不明的飞行船”后
掉落物品	吼龙珠

攻略方法：这只幻兽的攻击力高不说，不少攻击方式都是全体范围的物理攻击，还会全体水属性魔法“螺旋巨涡”，因此艾玛的魔法反射和尤西斯的物理防御在战斗中会非常有用。它的弱点是幻属性魔法，可给主力法系攻击手装备“银言铃”，用以缩短使用魔法后的硬直时间。



战斗相关

战斗选项解说

选项	作用
移动	控制角色站位
魔法	使用导力魔法，需消耗 EP
攻击	普通攻击，不同的角色攻击范围不同
战技	使用战技，需消耗 CP
道具	使用道具，回复料理以及攻击料理
撤退	逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率，逃跑率会随逃跑次数的增加而提升

遇敌

游戏的敌人采用可见式，角色在野外或迷宫里按○键可以进行原野攻击，实力远超于敌人时命中第一下必定使其昏厥，再次攻击命中可直接将其消灭，并获得少量耀晶石作为奖励。与敌人实力相当时，命中魔兽的背部可以使其眩晕或昏厥，此时触碰敌人进入战斗的话我方会获得极大优势；反之被魔兽从背部接近进入战斗则会对我方非常不利。靠近魔兽后会被它发现，魔兽会主动追击玩家，此时建议果断后退，魔兽在追击一段距离后就会停下，短暂休息后会转头返回先前的位置，我们可以利用这一特点在魔兽停下的时候立即跑到它面前，等其转身的瞬间发动攻击就能顺利将其击晕了。需要注意的是，不同角色的攻击动作和武器的攻击方式都不同，这里建议用攻击速度较远的箭或铳来攻击魔兽，即便在攻击时被敌人发现也有足够的距离来缓冲。移动时按住R键可以冲刺，不过冲刺时很容易引起魔兽的注意，建议接近背对着玩家的魔兽时不要使用，等被魔兽发现后再用冲刺来逃命。

各战斗类型一览

战斗类型	触发方式	效果
奇袭攻击	接触昏厥的敌人	获得优势攻击的效果且对所有敌人造成少量伤害
优势攻击	接触眩晕的敌人	先制攻击且 CP 上升 10
先制攻击	从背后接近敌人	加快友方的行动顺序
通常战斗	正常情况下接触敌人	无效果
背后遇袭	被敌人从背后袭击	敌人发动先制攻击，队列、阵型被打乱，战术连结强制解除

武器属性与失衡

在本作中，每个人的武器都有武器属性，部分武器还拥有多属性，而每个魔物的情报里都会显示用哪种武器攻击容易失衡，在战斗时尽量选择对该魔兽失衡值高的武器进行攻击，多创造追击的机会。除了普通攻击的失衡外，发动暴击时必定失衡，另外部分战技会额外提升失衡的概率，在选择时可留意一下。

战术连结

玩家可以为出战的任意两名角色设定战术连结，这样只要在战斗时攻击敌人致使其姿态崩溃形成“失衡”状态，就能发动连结攻击。追加的攻击分为“追击”、“连续猛攻”和“爆裂猛攻”三种类型。追击可以看做援护攻击，使用后增加1个勇气点；连续猛攻是建立连接的两人分别作出一次攻击，需要消耗3个勇气点；爆裂猛攻为所有队员的一齐攻击，不过必须出场角色为4人且两两建立连接，并且还不能有人处于濒死状态，发动需要消耗5个勇气点，勇气点最多可累积5个。

连结特技

对应战术连结的系统，随着角色间羁绊等级的提升，可开启不同效果的连结特技，进行战术连结的两人有一定几率触发并使用这些特技，例如挺身守护、快捷痊愈、魔法增幅等。

增幅强化

本作新增的系统，第Ⅰ部前期开启。增幅强化的图示通过玩家在战斗中攻击命中敌人，以及战斗结束后根据战斗评价的获得量来不断蓄积，当图示变红且和其他队友处于战术连结状态时，在攻击指令位置按→+○可发动强化增幅，发动后HP和EP回复30%，CP上升30点，所有异常状态全恢复，且可以3回合连续行动。该状态下，普通攻击和战技必定让敌人失衡，所有魔法均为即时发动。不过一开始并不是所有角色之间都能联动进入增幅强化状态，需要在各地挑战考验箱，完成战斗后才会开启对应角色之间的增幅强化联动。

更换成员



探险时，玩家可带超过4人一起进入迷宫。战斗时最多只能上场4人，不能上场的人为支援角色，可在战斗时按R键随时将支援成员换上场，每回合只能更换一次。

战斗评价

在战斗中达成了某些条件，战斗后会给予一定的评价，这些评价都附加经验值加成系数，而且可以叠加甚至重复获得，处理得当的话，可以在一场战斗中获得2倍甚至更多的经验值。

名称	条件	加成点数
环场击杀	同时打倒 4 只以上的敌人	+0.4
三重击杀	同时打倒 3 只敌人	+0.3
双重击杀	同时打倒 2 只敌人	+0.2
三重取消	3 度阻止魔法或战技的驱动	+0.3
复仇者	从危机状态中取得胜利	+0.2
无伤	所有人均未受任何伤害即获得胜利	+0.2
双重连结	发动 2 次以上的连结攻击	+0.2
三重反击	发动 3 次反击	+0.1
过量击杀	以损伤值等于剩余 HP5 倍以上的重击打倒敌人	+0.1
反击击杀	以反击打倒敌人	+0.1
快速击杀	3 回合内胜利	+0.1
先制攻击	成功引发先制攻击	+0.1
强忍异常状态	3 度自然恢复异常状态	+0.1
道具爱用者	使用 3 个道具	+0.1
情报分析	取得敌人的所有情报	+0.1
连锁战斗	引发连锁战斗（连续 3 次战斗的情形则 ×2）	+0.3
增幅强化	引发增幅强化	+0.2
失落魔法	使用了失落魔法	+0.1

导力魔法

导力魔法分为攻击和辅助两大类，所有魔法在使用后都要花时间咏唱，此时如果使用驱动解除类技能或攻击附带让对方陷入限制行动的异常状态时就会解除咏唱效果，这一点对敌我都是通用的。本作的行动顺序中附加的AT奖励里有一个无消耗且立即发动魔法的标识，遇到后一定不要放过，立即发动大范围强力魔法来对付敌人。



失落魔法

打倒幻兽后可以获得特殊的结晶回路，游戏中共有5个。这种结晶回路的名称前带有括号，里面注明了该结晶回路对应的属性，每个回路对应三种属性，只能将其放在同属性的镶嵌孔里，装备后即可使用失落魔法。失落魔法拥有很强的能力，消耗的EP为该角色的EP最大值，不过AT奖励中的不消耗EP瞬发魔法和结晶回路中附带的省EP能力会影响EP的最终消耗量。每种失落魔法在一场战斗中只能使用一次。

战技＆S战技

战技和S战技需要消耗CP值来发动，CP值可以通过攻击敌人、被敌人攻击、使用特定魔法或战技、食用料理、睡觉等方式来回复。战技可在轮到自己行动时使用，S战技可以在进行行动的过程中按△+方向键发动S-BREAK，使用后可无视行动顺序立即使用S战技，在后期的战斗中需要用这个方法来插位阻止敌人转到好的额外奖励。S战技需CP值在100以上才能发动。

行动顺序中附加的AT奖励

图标	作用
10	HP 回复 10%
50	HP 回复 50%
10	EP 回复 10%
50	EP 回复 50%
10	CP 上升 10 点
50	CP 上升 50 点
	攻击・魔法・回复的效果增加为 1.5 倍，释放通常攻击・战技时必定会令敌人失衡
	从攻击的对象抢夺耀晶石
	无需等候驱动时间和消耗 EP 即可发动魔法
	物理・魔法攻击命中时，会随机造成异常状态（具耐性时不会生效）
	通常攻击・战技命中时立即死亡（具耐性时不会生效）
	通常攻击・战技命中时能暂时消灭对手
100	CP 上升 100 点
0	CP 瞬间减为 0

神气合一

前作中曾在剧情战斗中出现过，而本作在流程进行到第Ⅱ部时正式开启。这是里恩的一个战技，消耗100点CP，效果是自身觉醒3回合，STR、DEF、SPD+50%，觉醒后除了自身能力大幅提升外，所有战技也都全部强化，配合增幅强化一起使用可瞬间对敌人造成大量伤害。



※ 觉醒的效果为战技变化、所有异常状态、能力降低等效果均无效。

骑神战

前作最后让玩家体验过的骑神战终于在本作中正规化。游戏中，每个段落的末尾都会准备一场骑神战，并且对应的要素比前作更加丰富。骑神本体只能使用战技、攻击和防御三个指令，其中前两个指令和普通战斗类似，防御指令需消耗CP点数，回复少量HP，并在下次行动前，受到的伤害大幅降低。除开自身的指令外，身为同伴的“Ⅶ班”成员也会参战，轮到他们行动时可以使用充能、EX魔法和神气三个指令，其中充能用于回复骑神的EP；EX魔法为消耗EP使用的技能，不同成员对应的EX魔法各不相同，战斗时可按R键更换同伴（没有次数限制）；神气为消耗EP回复大量HP。

骑神在战斗时要攻击对方的各个部位，命中失衡率高的部位时有大几率引发失衡，从而进行连击。不过后期的战斗中，敌人会在发动攻击后使用战技，此时对方的站姿会发生变化，各部位的失衡率也会跟着变化。每次连击可累积一个勇气点数，累积到三个时可发动高威力的必杀，累积到五个时更可发动协力攻击，根据同伴的不同可发出不一样的协力技，除了威力巨大外，还能削弱敌人的部分能力。



骑神召唤

流程进行到第Ⅱ部，让克莱菈登上飞船后与其对话开启的系统，玩家在普通战斗时也能让骑神参战。召唤骑神的指令在黎恩的战技里，使用后可让骑神留在场上3个回合。由于骑神的攻击力和攻击范围都很优秀，用来对付杂兵可起到秒杀的效果，对付大型敌人时也能发挥出不错的效果。不过骑神召唤需消耗 500 点 EP，且每场战斗只能召唤一次，要谨慎使用。

※ 某些战斗无法召唤骑神。

存档继承奖励

条件	奖励
黎恩等级 69 以下	7 属性耀晶石 ×100、攻击 1、还魂粉
黎恩等级 70 ~ 79	7 属性耀晶石 ×300、攻击 1、心灵之霞、还魂粉
黎恩等级 80 以上	7 属性耀晶石 ×500、攻击 1、心灵之霞、神圣之力、还魂粉 ×2
学生阶级达到甲零级	黄金徽章
学生阶级达到甲壹级	白银徽章



流程攻略

引子

※本攻略以NORMAL难度为准。由于是中文版，因此本篇攻略以攻关和收集要素为主。宝箱一栏里的红字代表怪物箱。

11月29日

艾辛格特山脉

在艾辛格特山脉醒来的黎恩发现失去了同伴们的身影，而载他到此的灰之骑神也因为核心受损而暂时无法行动。为了尽快找到同伴们，黎恩开始了独自下山的旅程。首先在途中找回自己的武器，下山沿途还有几场教学战用来练手，终点处要与突如其来的魔煌兵进行单挑战。

BOSS 魔煌兵原乡种

敌人只会使用两招，其中挥斩的伤害在900左右，而群体攻击技能“大地粉碎”的伤害则更低。战前记得装备上从途中宝箱里拿到的结晶回路“回复术”，回复魔法的回复量远高于一击所受到的伤害。将BOSS的HP削减到1/3时触发剧情，战斗自动结束。

宝箱

艾辛格特山脉2：回复术、中回复药、替身傀儡。
艾辛格特山脉3：圣灵药。

序章 归乡～失意的尽头～

11月30日

温泉乡悠米尔

在游击士托瓦尔的帮助下，梨恩终于顺利返回了自己的家乡悠米尔。剧情后前往小镇各地和NPC对话，需要对话的人会在地图上以红色感叹号标注，按□键可查看小镇地图。另外，由于这里是黎恩的老家，因此小镇的所有人都和他打过交道，和这些人对话可以看到一些有趣的事。完成全部对话后，返回凰翼馆和柏金斯总管对话，进入露天澡堂触发剧情。被妹妹爱丽榭鼓励一番后，黎恩总算从自责的情绪中走了出来。不过此时却从不远处传来了魔煌兵的吼声，看来是之前被托瓦尔轰下山崖的家伙恢复了行动能力，为了不让魔煌兵危及到村庄的安全，黎恩、托瓦尔以及爱丽榭组成队伍前往溪谷深处讨伐魔煌兵。

要点

· 与酒馆的杰拉尔德对话可获得软绵绵薄煎饼×2。

· 在杂货屋可购买书籍帝国时报·第1号和赌博师杰克文库版①。

· 与凰翼馆的维尔纳主厨对话开启料理手册并获得热呼呼盐饭团、粗碎岩盐×3、千万五壳×3。

· 与悠米尔溪谷道1的旅行者安娜贝尔对话开启钓鱼手册并获得羽量级钓竿、诱饵×3。

11月30日

探索悠米尔溪谷

由于同伴的加入，现在可以调整队伍成员的站位以及设定战术连结的队员。迷宫并不复杂，悠米尔溪谷道1的怪物箱可用托瓦尔的S战技直接秒杀，顺便拿到“八头击灭”的奖杯。在最深处再度与魔煌兵战斗，最终在灰之骑神的帮助下总算是彻底解决掉了这一威胁，不过就在此时悠米尔却遭到了猎兵团袭击，当众人急忙赶回村子时发现黎恩的父母都倒在了雪地里，之后黎恩爆发出野兽般的力量解救了村子的安危，然而艾尔芬皇女和妹妹爱丽榭却被跟薇塔·克洛提德一伙的神秘黑衣少女给绑走了。

BOSS 魔煌兵原乡种

虽然仅一天不见，但这家伙的等级却提升了不少，单体攻击和范围攻击的威力都有所提升，每行动几次后会使用技能“提升功率”，这招不但可大幅提升物理攻击力，更是可回复自身1/4的血量，要活用爱丽榭的群体回复战技“神圣骤雨”来保证队伍的安全，托瓦尔的战技“加速打击”可让敌人失衡三个回合，可趁机利用战术连结的追击效果给予敌人打击。将其击败后进入骑神战，由于是教学战斗，因此没有难点，攻击对方任意位置都很容易让其失衡进行追击，最后在追击时使用必杀结束战斗。

宝箱

悠米尔溪谷道1：打火机、还魂粉、U物质×3。

悠米尔溪谷道2：大回复药、毒之刃、7属性耀晶石×50。



第Ⅰ部 灰色战记

12月1日

新的旅程

首先来到杂货店和莱欧对话开启强化插槽、合成结晶回路以及武器改造系统，和卡蜜拉对话后可在杂货屋进行以物换物。进入悠米尔溪谷道后自动来到最深处，唤醒骑神后众人利用传送功能来到露纳利亚自然公园。

要点

- **与站员拉克对话可获得回复药×3。**
- **在凰翼馆洗澡可HP、EP全回复，CP达到200。**

12月1日

探索凯尔迪克

这是前作就有的迷宫，不过这次迷宫中却充斥着高阶属性，战斗时会出现特有的AT奖励，其中有对敌我双方都非常不利的“奖励”，要通过不同的行动来调整行动顺序。露纳利亚自然公园2有强力魔物“强壮巨骨猩”，其攻击附带昏厥效果，要速战速决，遇到数量多时直接用S战技解决掉。露纳利亚自然公园1入口处触发BOSS战，胜利后继续往前走就是熟悉的凯尔迪克街道了。

BOSS 古尔诺加

本战开启增幅强化这个新系统，一开始就必须使用，可趁机使用高威力战技对敌人造成大伤害。三次行动后回归通常战斗，敌人除了普通攻击外，还会使用全体攻击并附带封技效果的“束缚之声”，以及单体强力攻击并附带昏厥效果的“暴虐连击”，建议让托瓦尔顶在前面承受“暴虐连击”，他初始装备的核心回路“羽翼”自带50%几率免疫异常状态的效果。接下来只要保证两人的血量在5000以上，就可以慢慢和这家伙打消耗战了，记得把对自己有利的AT奖励都利用起来。

先到附近的农家询问当前局势，之后继续往南走，在西凯尔迪克街道1时先往东托利斯塔街道方向走，在大桥附近触发剧情后再进入交易镇凯尔迪克。

和民宅的贝琪、酒馆的女老板玛格特以及大市集的萝西努对话，剧情后获得帝国时报・第2号和手绘地图，接下来前往东凯尔迪克街道。在通往东凯尔迪克街道2入口处附近的宝箱里找到陈旧的钥匙和手绘地图2，之后前往风车小屋找到马奇亚斯，剧情后马奇亚斯加入队伍。返回交易镇凯尔迪克，在总馆家和奥图总管对话，之后需完成主要任务“寻找药草”，首先在礼拜堂的吉伯尔教区长那里领取任务，然后和大市集的弗林特老先生以及露纳利亚自然公园入口处的强森对话，在露纳利亚自然公园1找到“治愈草”后返回礼拜堂向吉伯尔报告，完成任务可获得中回复药×2、圣灵药×2。



之后返回风车小屋，调查通信机后选择“等待定期联络”推进剧情，接着前往东凯尔迪克街道3的D地点和艾略特以及菲会合，剧情后两人加入队伍，连结攻击追加新的攻击方式“爆裂猛攻”。

要点



- **露纳利亚自然公园2，装有中回复药的宝箱处有钓点。**
- **东托利斯塔街道1，装有大地之枪的宝箱附近有钓点。**
- **与东托利斯塔街道1农家外的塔里姆对话可获得赌博师杰克Ⅱ①**
- **与凯尔迪克礼拜堂的姆尔贝婆婆对话可获得食谱“新鲜果菜汁”。**
- **在大市集的杂货店可买到赌博师杰克文库版②。**
- **东凯尔迪克街道1东南的桥上有钓点。**
- **东凯尔迪克街道3的南部小道（红色宝箱附近）有钓点。**
- **马奇亚斯加入队伍后与礼拜堂的萝西努对话可获得回复药×3。**

宝箱

露纳利亚自然公园3：奇石胸针、耀晶石块×100。
露纳利亚自然公园2：中回复药、柑橘之瓶、权杖、EP填充剂Ⅰ。
露纳利亚自然公园1：HP1、7属性耀晶石×100。
西凯尔迪克街道2：圣灵药、白色镜片。
西凯尔迪克街道1：魔防2。
东凯尔迪克街道1：银耳环、中回复药、陈旧的钥匙。
东凯尔迪克街道2：U物质×3、封魔之刃。

分支任务

东凯尔迪克街道的通缉魔兽

期限	中
委托人	奥图总管
场所	凯尔迪克・总馆
报酬	1500米拉、探知、AP4

任务说明：前往东凯尔迪克街道2的高台处讨伐指定魔兽。开战后立即使用S战技清掉小怪，剩下的大田地破坏者物理防御力较高，建议用魔法来对付，回复工作可交给马奇亚斯，他的战技“能源弹”可以同时回复HP和EP。BOSS的技能“拨沙”附带黑暗效果，中状态后要及时解除。除此之外这家伙还会吃苹果回复体力并提升攻击力，好在只有单体攻击，注意回复即可。

12月1日

前往加雷利亚要塞

接下来的目标是从双龙桥方向潜入加雷利亚要塞，不过从东南方向进入可来到双龙桥・凯尔迪克端，怪物箱里的敌人是三只恐怖蜥龙，物理防御力较高，不过用水属性魔法可对其造成很高的伤害。在西南方向小径的尽头可以找到第一个“考验箱”，考验的队员为马奇亚斯和艾略特，敌人是1只父熊兽和4只小熊兽，小怪可直接用S战技秒掉，父熊兽的招式“野性重压”附带昏厥效果，给其中一人提前装备上防止昏厥的饰品即可轻松获胜。

到达双龙桥后先找等待室里的人打听消息，之后往客房方向走会遇到神秘人的引导，通过通风管来到铁路区域，双龙桥・中央区块的宝箱目前拿不到。从加雷利亚小径1进入双龙桥・加雷利亚要塞端可在商人处购物，不过此处暂时还无法探索，因此宝箱也只能等到以后来拿。加雷利亚小径1东北方向有考验箱，考验的队员为艾略特和菲，敌人是1只女王蜂和2只冲击蜂。菲的血量和防御力都较低，是女王蜂优先攻击的对象，让艾略特做好回复工作。加雷利亚小径2南部可通往与主线无关的地灵窟，里面有考验箱，考验的队员为马奇亚斯和菲，敌人除了血多防高外，攻击附带石化效果，让回避高的菲装备防止石化的饰品后去吸引火力，马奇亚斯辅助回复工作。最深处有BOSS战，完成战斗后可获得额外的AP。BOSS战后调查传送装置可直接返回入口。进入加雷利亚要塞・遗址后立即触发BOSS三连战，胜利后克蕾雅加入队伍，在加雷利亚演习场调查灰之骑神并选择“等待克蕾雅上尉”推进剧情，本日结束。

BOSS 天界判官・地母×3

敌人的攻击力不算高，技能“虚假言灵”和“真实言灵”会交替使用，“虚假言灵”为全体攻击且附带各种异常状态，本战中主要为中毒效果；“真实言灵”则会给我方全体回复HP并解除异常状态。艾略特的战技“圣歌”可回复HP并解除异常状态，被“虚假言灵”打伤后可用该战技一解燃眉之急。剩下只需要集中火力各个击破，每击破一只，对方的攻势就会减弱一分。

BOSS 陷阱师杰诺、破坏兽雷欧尼达斯

此战只需坚持一段时间即可完成战斗。杰诺会投出罪恶掷枪，倒数后会爆炸，好在血量不多，建议第一时间解决掉。开战后立即分散站位，一段时间后对方二人会依次使用S战技，只要保证己方不被全灭即可。不过如果将对方任意一人的HP削减到40%以下时可额外获得3点AP，一开始让黎恩使用战技“激励”给全员加攻后，全体发动S战技就能削减两人大半体力，之后集中火力攻击其中一人很快就能达成目标。



BOSS 龙人·刀×2

战斗时专心攻击其中一架机甲，普通状态时身体的失衡率最高，蓄力时则变为头部的失衡率最高，针对高失衡部位攻击后利用追击扩大伤害，很快就能获胜。

BOSS 龙人·刀、龙人·枪

本战主要用来熟悉EX魔法，由于可利用“神气”来回血，因此对付这种程度的杂兵不再是难事。龙人·枪普通状态下攻击头部，蓄力时攻击身体。

要点

·秘密任务“意想不到的助人”要在到达双龙桥后、调查通风管之前触发完成。

·与双龙桥·等待室的商人摩利洁对话可获得食谱“起司蛋包饭”。

·与加雷利亚演习场·休息处的亚尔贝卡准尉对话可获得赌博师杰克Ⅱ②

·与加雷利亚演习场的孟亨、加雷利亚演习场·营站的莫妮卡对话可更新人物笔记。

宝箱

东凯尔迪克街道3：耀晶石块×100、圣灵药、羽毛长靴、珊瑚戒指、考验箱。

双龙桥·凯尔迪克端：**必胜头巾**。

加雷利亚小径1：圣灵药、防御2、伸缩外套、7属性耀晶石×100、大回复药、考验箱。

加雷利亚小径2：神圣之链、EP填充剂Ⅰ、**死神**。

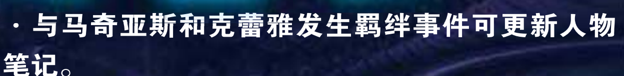
地灵窟：封技之刃、大回复药、**耀脉**、考验箱。

12月4日～12月5日

在悠米尔休息

休息日除了可以与同伴发生羁绊事件外，还可以前往悠米尔溪谷道冒险以及完成秘密任务。前往温泉乡东南出口，剧情后开启迷你游戏“滑雪板”。完成所有事件后返回自己房间休息即可推进剧情。第二天一早前往悠米尔溪谷深处，这次要前往的地方是诺尔德高原。出发前要选定好三名一起行动的成员，其中Ⅶ班成员两名，协力者一名，记得把留守成员身上的结晶回路给拆下来。





要点

·与马奇亚斯和克蕾雅发生羁绊事件可更新人物笔记。

·在杂货屋购入老子的料理·果冻，使用后可获得食谱“番茄果冻”。

·与缆车车站附近的亚尔夫和琪琪对话可接受秘密任务“祈愿的折鹤”。



秘密任务 意想不到的助人

期限	短
委托人	行商人阿尔贝尔
场所	东凯尔迪克街道 3
报酬	2000 米拉、红色坠饰、AP4

任务说明：到达双龙桥后往交易镇凯尔迪克方向走，在东凯尔迪克街道3西部可接受本任务，只需打倒3只小熊兽即可完成任务，之后众人会自动返回交易镇凯尔迪克，要是之前没有刻意返回的话，现在可趁机在此为艾略特和菲购入武器和防具。

秘密任务 祈愿的折鹤

期限	短
委托人	亚尔夫和琪琪
场所	温泉乡悠米尔
报酬	1500 米拉、咪西玩偶、AP4

任务说明：和亚尔夫或琪琪对话选择“自己也来帮忙”即可接受任务，需要在悠米尔溪谷道1、2分别找到两片冬花叶，之后返回将叶子交到两人手里。这里的大部分敌人等级都比较低，不过新增的蕨类可爱猿等级与玩家基本持平，无法在地图上直接用武器消灭。

12月5日 探索诺尔德高原

诺尔德高原很宽阔，因此在宝箱的收集上要花上一些时间。首先前往帝国第三机甲师团所驻扎的坚达门，从赛克斯中将口中打听到了内战的现状以及盖乌斯已经返回村落的消息。离开坚达门后可骑马直奔诺尔德村落，进入后遭到猎兵的袭击，敌人为两名猎兵·大剑和一名猎兵·机枪，实力很弱，两个S战技就能清场。虽然很轻松就战胜了对手，不过很快却被对方唤来的军用魔兽给包围了，好在盖乌斯及时赶到逼退了对方，并带黎恩一行人来到了村落的避难地拉克里玛湖畔。和村子里的人寒暄一番后，得知亚莉莎和米莉亚姆在高原东北部调查导力通讯的异状，接下来需要前往那里与两人会合，盖乌斯加入队伍。从诺尔德高原·北部一路往东前进，由于路程较远且接下来的BOSS战前没有回复点，要控制好队伍成员的HP和EP。在高原东北部的中间点位置遭遇被幻兽攻击的亚莉莎，战斗结束后自动返回拉克里玛湖畔。

BOSS 安斯尔特

这场战斗的同伴数量较多，可有针对性地更换角色上场作战。不过敌人的强度不算高，每人来一发S战技足以将其打残。需要注意，这个家伙很喜欢使用需要蓄力才能发动的强力技能，要及时用驱动解除类战技取消。

要点

・在坚达门可购买、更换更强力的武器和装备。
・与坚达门食堂的马克斯对话可获得食谱“马铃薯可乐饼”。
・与坚达门食堂的贝莉尔、坚达门外的敏特对话可更新人物笔记。
・在拉克里玛湖畔的交易所可以买到赌博师杰克文库版③。
・在拉克里玛湖畔药师的家和桑对话可获得赌博师杰克Ⅱ③。
・在拉克里玛湖畔长老的家和洁塔婆婆对话可获得食谱“热奶茶”。
・拉克里玛湖畔栈道的小船附近有钓点。



12月5日 潜入监视塔

和长老对话可接受分支任务，另外，高原南部、北部和东北部的其他地方可以通行了，可先把这些地方的宝箱和考验箱都回收掉。高原北部的考验箱对应成员是亚莉莎和米莉亚姆，开场要立即用米莉亚姆的S战技清场，剩下的暴王龙只会使用“超极热BBQ”，这招附带炎伤效果，提前装备好防止此效果的饰品；高原南部的考验箱对应盖乌斯和米莉亚姆，敌人仅仅是攻击力高而已，并且吃中毒和睡眠，迅速清理掉小怪后就安全了。风灵窟位于诺尔德高原·东北部的最北端，里面有考验箱和BOSS战，其中考验箱对应亚莉莎和盖乌斯，敌人的攻击附带吸血或吸CP的效果，让盖乌斯对自己使用魔法“闪耀天启”附加心眼状态后去吸引敌人的攻击，亚莉莎负责回复工作。前往诺尔德高原·南部监视塔以南的高台，可从这里潜入监视塔，剧情后立即与三名贵族联盟士兵进行杂兵战，接下来要前往监视塔顶，在三楼和五楼分别会遭到猎兵团的阻拦，克蕾雅的战技“极寒冻雨”在这里比较好用，被冻结的敌人无法行动不说，还会在轮到其行动时扣减HP。楼顶要面对BOSS二连战，胜利后自动返回悠米尔，剧情后雪伦加入队伍。

BOSS 天界判官·热风×3

和前一个灵窟的BOSS类似，连招式都没多大变化，不过“虚假言灵”的附加状态变成了黑暗和睡眠，物理攻击角色要提前装备防止黑暗状态的饰品。咏唱的魔法为风之领域，攻击范围广且威力巨大，一定要及时用驱动解除类技能进行阻止。

BOSS 怪盗布卢布兰、黑兔亚尔缇娜

怪盗会召唤杂兵，建议第一时间用大范围战技清掉；技能“邪恶卡牌”会附加恶梦状态，并且他还有范围攻击技能“神秘小刀”，是需要优先解决的目标。黑兔则会对自己使用反弹一次物理伤害的护盾，其他技能的威胁不大，在全力攻击前记得先用普通攻击破盾。由于短时间完成战斗可以获得AP+3的额外奖励，建议让黎恩使用战技“激励”给全员提升物理攻击力后，直接全员使用S战技进攻，再次轮到我方行动时将剩余三名后备队员换出来再来一轮大招就能完成战斗了。



龙人·刀、龙人·枪、明镜·刀

这次战斗开启协力攻击的能力，蓄满5个勇气点后即可发动，除了可对敌人造成很高的伤害外，还附带能力下降效果。敌人的队长机明镜·刀无论通常状态还是蓄力状态，容易失衡的部位都是身体，不过一开始它位于后排，只会给前排的机体加攻，打倒前排的一台机体后它才会正式开始对玩家发动进攻。除了地面的三架机甲外，空中的飞艇也会对玩家发出攻击，每次可造成上万的伤害，要注意机体的HP残量。胜利后学会新战技“天冲剑”。

要点

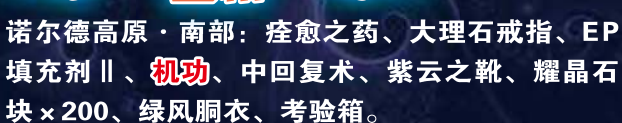
・在高原南部或北部时，按□键可直接前往部分地点，节约跑路的时间。
・诺尔德高原・北部的巨像附近有钓点。
・诺尔德高原・东北部风灵窟外的小溪处有钓点。
・与坚达门的士兵萨兹或士兵曼宁对话可接受秘密任务“好友的遗物”。
・与坚达门的欧古拉姆中士对话可获得赌博师杰克Ⅱ④。

宝箱

诺尔德高原・南部：痊愈之药、大理石戒指、EP填充剂Ⅱ、机功、中回复术、紫云之靴、耀晶石块×200、绿风胴衣、考验箱。
诺尔德高原・北部：黑色手镯、凉爽项链、7属性耀晶石×100、痊愈之药、移动2、紫云雨衣、斗魂皮带、圣灵药、考验箱。
诺尔德高原・东北部：花之瓶、丰饶、大回复药、U物质×4。
风灵窟：风之领域、睡眠之刃、EP填充剂Ⅱ、耀晶石块×200、罪恶、考验箱。
帝国军・监视塔内部：绿风之靴、强音之力・复、7属性耀晶石×100、攻击2、EP填充剂Ⅱ。



分支任务



被放在高原上的军用魔兽

期限	短
委托人	拉冈
场所	拉克里玛湖畔
报酬	1500 米拉、诺尔德手环、各种食材 ×3、AP4

任务说明：前往诺尔德高原・北部讨伐军用魔兽，共有三群魔兽需要驱除，具体位置在地图上以红点标注。战斗难度非常低，可在回收宝箱的同时顺便讨伐魔兽，完成后返回跟村长对话。

分支任务

搜索小马

期限	短
委托人	希妲
场所	拉克里玛湖畔
报酬	2000 米拉、各种食材 ×3、AP4

任务说明：和羊圈附近的希妲对话正式接受任务，小马位于诺尔德高原・东北部附近，在地图上有绿色感叹号标记。不过找到小马后它会逃跑，找到两次后返回诺尔德村落

秘密任务

好友的遗物

期限	短
委托人	士兵萨兹
场所	坚达门
报酬	2000 米拉、EP 填充剂Ⅱ ×5、AP4

任务说明：接受任务后要在诺尔德高原・南部的四个地方调查战车残骸的闪光点，正确的是最远处那堆残骸，找到物品后返回坚达门和萨兹对话完成任务。

12月8日～12月9日

在悠米尔休息②

羁绊行动点数增加到了3个，可购买的物品和隐藏任务等也有所更新。完成所有行动后回屋休息推进剧情，第二天一早来到悠米尔溪谷深处，这次依旧要选择三名同伴通行（建议带上雪伦），前往雷格拉姆寻找最后三名同伴。





要点

・与雪伦和托瓦尔发生羁绊事件可更新人物笔记。
・与克蕾雅对话可更新人物笔记。
・与民宅的玛莎对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑤。
・在杂货屋可买到帝国时报・第3号和老子的料理・汤品，使用后可获得食谱“洋葱汤”。
・与杂货屋的卡蜜拉对话可接受秘密任务“悠米尔馅饼”。
・悠米尔溪谷道追加新敌人白雪拟鼠者，记得收集情报。
・迷你游戏“滑雪板”A赛道更新等级。

秘密任务

悠米尔馅饼

期限	短
委托人	卡蜜拉
场所	温泉乡悠米尔
报酬	2000 米拉、悠米尔馅饼 ×10、AP4

任务说明：接受任务后依次和凰翼馆的维尔纳主厨、酒馆的杰拉尔德、缆车车站前的拉克和礼拜堂的里莎对话，最终找到了红豆，将其交给卡蜜拉完成任务。

12月9日

探泰雷格拉姆一带

通过传送来到了艾贝尔街道的高台附近，首先要前往离这里不远的湖畔小镇雷格拉姆打听情报。目前只能往雷格拉姆方向前进，这里的宝箱等稍后再来回收。在小镇里打听到了同伴的消息，整备好后到栈桥处和管家克劳斯对话，乘坐小船前往罗恩格林城。进入城堡后立即触发BOSS战斗，胜利后劳拉和艾玛加入队伍。



BOSS 剧毒恶兽

很简单的战斗，劳拉和艾玛都是很强的战力，前者的战技有着较高的失衡率，后者的幻属性魔法“皎月之光”更是对应该BOSS的弱点属性。BOSS的血量不多，攻击力也偏低，很难对我方造成致命伤害，对手血量下半后就可以果断开大招秒杀了。

要点

- 与酒店的维瓦对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑥。
- 与酒店后门栈桥处的贝姆爷爷对话可获得食谱“海鲜抓饭”。
- 在杂货屋可购买赌博师杰克文库版④。
- 与礼拜堂的薇薇、练武场的贾斯柏对话可更新人物笔记。
- 与管家克劳斯对话的栈桥附近有钓点。

12月9日

潜入翡翠公都

返回小镇后可以在游击士协会接受分支任务，沿着艾贝尔街道前往巴利亚哈特可继续推进主线，沿途的水灵窟可选择性挑战，里面的考验箱对应劳拉和艾玛，敌人的技能“水晶干扰波”附带封魔效果，战前给艾玛装备防止该效果的饰品后就完全没难度了。确保完成所有任务后，靠近巴利亚哈特的大门触发剧情，在艾玛的帮助下众人顺利潜入。在巴利亚哈特有秘密任务、书籍和食谱等要素，想继续主线流程就依次和透纳珠宝店的科蕾特、高级品专卖“克莉斯蒂的店”二楼的泰雷莎对话，然后前往贵族街艾尔巴雷亚公爵府前和站前大道触发剧情，接着到中央广场的高级餐厅“索露榭拉”和哈蒙德老板对话，最后进入巴利亚哈特机场。在定期飞行船的三楼休息室，众人终于见到了“Ⅶ班”最后一名同伴尤西斯，不过身为贵族派的他却无法毫无顾忌地回归，他向黎恩提出了挑战，目的地是奥洛克斯峡谷。接下来玩家要控制黎恩骑导力机车与尤西斯比赛谁先到达目的地，失败可重新挑战，胜利后可获得2AP。接下来是BOSS三连战，最终尤西斯回归，“Ⅶ班”成员重新聚齐。返回悠米尔后莎拉教官也回归队伍，增幅强化的图标数量增加到两个。独自泡温泉时会让玩家选择与哪位同伴再会时印象最深，选择同伴后出现共浴情节，并且该同伴和黎恩的羁绊值增加600。

BOSS 天界判官・冰河×3

和之前两个灵窟的BOSS依旧没有本质区别，“虚假言灵”附带的异常状态中，冻结比较致命，提前给主攻成员装上对应饰品。劳拉和黎恩的S战技威力都很大，加好物攻后立即释放可重创敌人。

BOSS 尤西斯

本场战斗为黎恩和尤西斯的单独对决，先用“激励”给自己加攻，然后用普通攻击或技能削减尤西斯的HP，待其HP在一万左右时用S战技了结对手。



BOSS 神速杜巴莉、劫炎马克邦

这场战斗我方必输，不过打倒神速杜巴莉的话可以额外获得3AP，因此我们只需要盯着她一人打就行了。神速杜巴莉会使用各种属性剑技，攻击力不算高；劫炎马克邦的普通攻击和战技都不具威胁，不过魔法有着秒杀我方成员的威力，建议一开始分散站位，第一时间用驱动解除技打断劫炎马克邦咏唱魔法。或者换艾玛出来，使用战技“新月护罩”就不怕对方用魔法了。

BOSS 勇士、装甲车NP－Ⅱ

和之前几场战斗相比，敌人的攻击力有了明显提升。装甲车只有一个部位且HP较低，建议优先击破。勇士通常状态下容易失衡的部位是头部，蓄力状态下容易失衡的部位是身体，CP够多时就用战技“天冲剑”猛攻，尤西斯的EX魔法“骑士符文”也能对敌人造成大伤害并附加能力下降效果。



要点




・艾贝尔街道1西北吊桥处有钓点。
・艾贝尔街道3水灵窟旁的瀑布处有钓点。
・南克鲁琴街道南边岔路内有钓点。
・与巴利亚哈特大教堂的塔吉娜修女对话可接受秘密任务“调查圣女像”。
・与巴利亚哈特・中央广场的夏娃夫人对话可接受秘密任务“在公都找小猫”。
・与高级餐厅“索露榭拉”的可乐敏对话可获得食谱“软绵绵的薄煎饼”。
・与巴利亚哈特・站前大道的莎芙兰对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑦，与诺顿对话可触发额外剧情。
・在高级品专卖“克莉斯蒂的店”二楼的弗特南书店可买到赌博师杰克文库版⑤、⑥。
・定期飞行船的船舱里有宝箱。

宝箱

艾贝尔街道1：苍鳞锁甲、EP填充剂Ⅱ、大回复药、大地崩裂。
艾贝尔街道2：火焰之舌、炎伤之刃、圣灵药、EP填充剂Ⅱ。
艾贝尔街道3：圣灵药、7属性耀晶石×100、消灭之刃、龙瞳。
水灵窟：苍鳞之靴、EP填充剂Ⅱ、异香、考验箱。
南克鲁琴街道：水流轰击、耀晶石块×300、大回复药、金牛。
北克鲁琴街道1：U物质×5、石化之刃。
公都地下水路1：绿色坠饰。
公都地下水路2：7属性耀晶石×100。
定期飞行船：冻结之刃。

分支任务 续・与门生比试

期限	短
委托人	卡维利
场所	亚尔赛德流・练武场
报酬	1500米拉、疗愈、AP4

任务说明：和委托人对话后开始战斗，本场战斗只能选择4人出场，且队伍成员必须是“Ⅶ班”的学生，其中黎恩和劳拉必须出场。由于对方的血量都不多，让黎恩和劳拉开场加攻，之后用S战技来解决问题即可。

分支任务 艾贝尔街道的通缉魔兽

期限	短
委托人	柜台职员麦尔斯
场所	游击士协会・雷格拉姆分部
报酬	1500米拉、耀晶石块×300、AP4

任务说明：通缉魔兽位于艾贝尔街道2北部，敌人是一只强壮大嘴猩G，攻击招式附带昏厥效果，战前记得装备防止该效果的饰品。攻击技能“重击”的威力和攻击范围都很大，要第一时间用技能解除驱动；辅助技能“连续敲击”不但能给自己回复一万左右的HP，还会提升自身的攻、防、速，让它加满状态再出手有被秒杀的危险。开场黎恩给全员加攻后第一时间分散站位，艾玛主要负责回复工作，将其HP削减过半后立即用S战技秒掉以绝后患。



秘密任务

调查圣女像

期限	短
委托人	塔吉娜修女
场所	巴利亚哈特大教堂
报酬	2000 米拉、神圣圆球、AP4

任务说明：接受任务后先调查中央广场的女神像，然后前往公都地下水路调查原因，在公都地下水路2最深处遭遇战斗，敌人的弱点是魔法，开场用S战技清掉小怪后就换上艾玛、亚莉莎等法术型角色来对付。

秘密任务

在公都找小猫

期限	短
委托人	夏娃夫人
场所	公都巴利亚哈特・中央广场
报酬	2000 米拉、虹彩斗篷、AP4

任务说明：夏娃夫人位于中央广场的下层，接受任务后依次和中央广场的哈桑、工匠街的比斯吉、站前大道的女子学院生对话打听小猫的行踪，然后前往北克鲁琴街道1找到小猫。

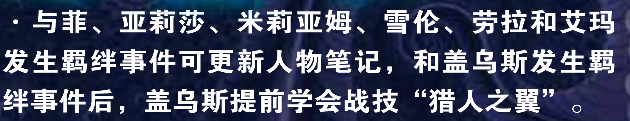
12月12日

在悠米尔休息③

本次的羁绊行动点数多达7个，不过劳拉、艾玛尤西斯和莎拉四名成员各有两个羁绊事件，因此选择的余地依旧不算多。完成所有事件以及攻克新的滑雪场后回家休息，剧情后进入BOSS二连战。

BOSS 卢法斯

本战黎恩和菲“Ⅶ班”成员均无法参战，剩下的成员中要选择6人进入战斗，其中尤西斯必须出战，战前记得为这些队员更换好装备和结晶回路。卢法斯的等级高达80，物理攻击较弱但魔法攻击有秒杀我方成员的威力，开场加好双防以及心眼，有艾玛在场的话再给全员加上一个魔法反射盾，之后就是分散站位和这家伙慢慢磨血了。即使全员附加了魔法反射盾，看到他咏唱魔法时依旧要第一时间解除，毕竟保命比反弹伤害更重要。一段时间后战斗自动结束，如果将其HP削减至50%以下时，他会使用S战技秒杀我方全员，以此方式结束战斗可获得3AP。第二场骑神战必败，这里就不再多提了。战斗结束后，“Ⅶ班”所有人和协力者的羁绊值增加。



・与菲、亚莉莎、米莉亚姆、雪伦、劳拉和艾玛发生羁绊事件可更新人物笔记，和盖乌斯发生羁绊事件后，盖乌斯提前学会战技“猎人之翼”。
・与酒馆的杰拉尔德对话可接受秘密任务“大小姐的去向”。
・悠米尔溪谷道追加新敌人冰柱企鹅。
・迷你游戏“滑雪板”A赛道更新等级。

秘密任务

大小姐的去向

期限	短
委托人	杰拉尔德
场所	温泉乡悠米尔・酒馆“木灵亭”
报酬	2000 米拉、真心、捉弄、AP4

任务说明：接受任务后前往悠米尔溪谷道2和旅行者安娜贝尔对话，之后在她旁边钓鱼，成功后与魔兽雪裂蛙战斗。由于这家伙吃中毒、睡眠、昏厥等异常状态，有雪伦、劳拉等人在队伍中战斗会比较轻松。



幕间 白银巨船

12月13日

帕坦古艾～逃离战舰

先和船内一楼的所有人接触收集情报，然后前往二楼的贵宾室找到艾尔芬皇女，剧情后黎恩学会“神气合一”，艾尔芬皇女加入队伍。带着皇女逃离飞船，从靠近舰内通道的空房间的通风口离开，在接下来的逃脱路线里会连续遭遇三场战斗，其中最后一次战斗为二连战。

BOSS 领邦军士兵×2

此战为我方先制攻击。艾尔芬皇女由于没有配备武器，因此只能使用魔法和道具。敌人的技能“强力刺刀”附带昏厥效果，战前记得给黎恩装备防止该效果的饰品。

BOSS 领邦军士兵×2、帝王猎犬

帝王猎犬会召唤同伴，有办法让其陷入睡眠状态是最好的情况，不过艾尔芬皇女的魔法“银夜之棘”附带混乱效果，有机会记得使用。

BOSS 怪盗布卢布兰、神速杜巴莉

开场后黎恩自动处于觉醒状态，全能力大幅上升，敌人的攻击对其基本无效，只要将敌人的HP削减到一定程度就会自动结束战斗。

BOSS 克洛

对方的大部分招式依旧无法打中觉醒后的黎恩，不过S战技是必中的，伤害在7000左右，要保证自身HP值在这之上。

要点 

·与一楼所有人对话完毕后，和楼梯附近的管家对话可触发额外剧情。

 宝箱 

帕坦古艾·舰内通道：圣灵药、橘色斗篷、大回复药。



第Ⅱ部 红翼～苏醒的狮子们

12月15日

红翼游击活动

剧情后，托瓦尔、克蕾雅和雪伦离开队伍，与黎恩好感度最高的一人会赠送一件礼物。从现在开始，查看和回报任务变成了跟《零轨》一样的导力终端，该终端位于卡雷贾斯·5F舰桥。接下来需要前往各地完成任务，首先要去的地方是诺尔德高原，盖乌斯和黎恩为固定成员。去之前要先在巡洋舰的各个区域转一圈，完成巡洋舰的巡视后可开启舰内的简易移动功能。和托娃对话可选择编成队伍以及决定飞船要去的地方。首先前往诺尔德高原完成第一个主要任务，与拉克里玛湖畔·湖畔的小屋的伊凡长老对话确认待讨伐魔兽的消息，然后前往诺尔德高原·北部的巨像附近进行战斗。完成任务后获得耀晶石块×400，盖乌斯更新人物笔记。

BOSS 魔煌兵原乡种

开场让艾玛使用“新月护罩”给全员附加魔法反射盾，之后分散站位避免被普通攻击群攻，这样基本就能保证全员的安全了。敌人使用回血技能后还会顺便提升攻防，在其出手前用S战技解决战斗。

第二个主要任务需要劝说原属士官学院的成员成为巡洋舰的机组人员，莫妮卡位于加雷利亚演习场·营站，需要劳拉在队伍里才能劝说成功；敏特位于诺尔德高原·监视塔，与其对话后要进入监视塔内部帮她找到导力手表（在塔顶）；贾斯柏位于湖畔小镇雷格拉姆的练武场，需阅读过帝国时报·第4号后才能劝说成功；薇薇位于湖畔小镇雷格拉姆礼拜堂，需要菲在队伍里才能劝说成功。所有登舰的成员全部更新人物笔记。

除了完成主要任务和分支任务外，一些之前不能去的地方也可以去回收宝箱了，加雷利亚要塞·遗址有考验箱，对应成员为菲和莎拉，敌人除了攻击力较高外没有其他威胁，开场S战技将小怪清场后让莎拉使用“雷神功”为自己附加心眼状态，并在前方吸引敌人火力。战前记得给菲换上拥有回复术的结晶回路，保障战斗的安全性。在诺尔德高原·采石场和克莱菈对话后可进入采石场内部，考验箱对应成员为艾玛、尤西斯、菲和盖乌斯，巨大石像的射线为直线攻击，站位时尽量保证不在一条直线，剩下的就是各个击破了，α迪格雷姆的弱点是时属性魔法。在最深处讨伐BOSS，完成任务后她成为机组人员，与其对话接受任务和完成任务后都会更新她的人物笔记。返回巡洋舰1F与她对话后获得HP宝玉1，黎恩学会战技“骑神召唤”，今后可以在普通战斗时召唤骑神作战了，以后与克莱菈对话可进行EX宝玉的制作和装备。



BOSS 基诺夏·塞纳克

大蜘蛛比较讨厌的地方在于会不断召唤杂兵，好在它吃睡眠、昏厥、混乱等异常状态。杂兵数量较多时就用S战技来清理，其他时候就用附带异常状态的招式招呼BOSS吧。

完成主线任务后返回巡洋舰自动触发剧情，之后跟托娃对话选择“开始作战”可推进故事流程，在此之前务必完成支线和收集，并且此时卡雷贾斯号暂时无法选择前往加雷利亚演习场。





要点

・与巡洋舰1F的乔治对话后可在野外骑乘导力机车。
・在乔治处可购买“侧挂边车组件”。
・与巡洋舰1F的骑神瓦利玛对话后，黎恩可使用战技“神气合一”。
・调查巡洋舰2F游戏室的桌面可以跟同伴玩卡牌游戏“blade Ⅱ”
・与巡洋舰2F食堂的米莉亚姆对话可触发额外剧情。
・满足特定条件后，和巡洋舰4F的艾尔芬皇女对话可获得凰翼章，做完到目前为止的所有任务后可以拿到“凰翼功德章”。
・与加雷利亚演习场的维尔丁妮战车对战对话可获得食谱“番茄汉堡”，和雷克斯对话更新人物笔记。
・与加雷利亚小径1考验箱旁的爱蜜莉或尼可拉斯对话并接受任务，然后将导力通讯中继机安置在街道上，完成任务后返回报告可让二人成为机组人员，更新二人的人物笔记。
・与诺尔德高原・南部精灵石柱群（之前骑神停留的位置）的贝莉尔对话可更新人物笔记。
・与诺尔德高原坚达门的霍佛战车队长对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑧。
・在拉克里玛湖畔交易所可购买赌博师杰克文库版⑦。
・与拉克里玛湖畔交易所旁的希妲对话可获得食谱“健康鲜奶锅”。
・在湖畔小镇雷格拉姆的杂货屋可购买帝国时报・第4号、赌博师杰克文库版⑧。
・与游击士协会・雷格拉姆分部的柜台职员麦尔斯对话可触发额外剧情。
・在温泉乡悠米尔的杂货屋可购买赌博师杰克文库版⑨和老子的料理・煎饼，使用后获得食谱“酥脆煎饼”。
・迷你游戏“滑雪板”开启B赛道。

宝箱

加雷利亚要塞・遗址：水晶洪流、耀晶石块×400、坚韧守护、考验箱。
高原・采石场：EP填充剂Ⅲ、火山弹雨（需从采石场・内部绕路）。
采石场・内部：宝盒、U物质×6、考验箱。



分支任务

下落不明的平民

期限	短
委托人	克雷格中将
场所	加雷利亚演习场・司令部
报酬	3000 米拉、机甲师团护目镜、AP4

任务说明：接受任务后先找演习场的士兵布罗肯、洛基少尉，营站的士兵马华尔和休息处的士兵瑟拉菲打听情报，然后和演习场大门处的耶曼兹上士对话了解到平民的去处。在加雷利亚要塞・遗址和第四机甲师团员对话，最后在此处东部找到平民。完成该任务后，各地陆续出现幻兽，以目前的实力是很难对付的，等实力够强后再去挑战。

分支任务

大姊在哪里

期限	中
委托人	卡果
场所	湖畔小镇雷格拉姆・酒馆“杏桃”
报酬	3000 米拉、跳跳手表、AP4

任务说明：接受任务后前往悠米尔和派提利对话即可完成。

12月17日

救出双龙桥的人质

救出艾略特的姐姐菲欧娜的作战正式开始，队伍成员中，黎恩、艾略特和莎拉固定出战。首先是一场骑神战，之后潜入双龙桥内部，这里面的领邦军不能像其他小型魔兽那样通过攻击背部致其昏厥，不过可以从背后接近造成奇袭攻击。在最上层回复装置后的房间遭遇BOSS战，胜利后顺利救出菲欧娜，并且在正规军的努力下击退了领邦军，占领了双龙桥地区和凯尔迪克，之后众人返回凯尔迪克进行补给和休整。

BOSS 勇士、龙人・槌、明镜・长枪

刚开始是无法攻击到明镜・长枪的，因此要尽快削减对方的机体数量来降低伤害。龙人・槌的HP较低，是优先解决的对象，通常状态和蓄力状态下，都是手臂的失衡率最高；勇士在普通状态下攻击头部，蓄力状态下攻击身体；明镜・长枪则是普通状态和蓄力状态下都攻击身体。明镜・长枪的技能攻击威力较大，有机会的话就用战技“闪光斩”解除驱动。

BOSS 皇帝猎犬B、皇帝猎犬R

两只皇帝猎犬均在场时会使用技能“双重粉碎”，可对我方单体目标造成8000左右的伤害且附带昏厥效果，因此在解决掉其中一只之前，务必保证全员的HP在安全值以上。除此之外，这两个家伙的其他招式不值一提，召唤出来的小怪攻击力较高，不过HP很低，第一时间用S战技清场即可。

要点

双龙桥·2楼：EP填充剂Ⅲ、泛滥、痊愈之药、象牙长靴。
双龙桥·3楼：大回复药、世界之树、象牙背心。
双龙桥·最上层：7属性耀晶石×200。

12月18日

凯尔迪克停泊日

相当于第Ⅰ部的悠米尔休息日，可以与同伴发生羁绊事件，和特定NPC对话可收集书籍、道具等物品。前往东凯尔迪克街道可推进剧情，汤玛斯教官成为机组成员。

要点

·与艾略特、尤西斯、艾玛、莎拉、和托娃发生羁绊事件可更新人物笔记。
·与大市集入口附近的商人吉普森对话可获得食谱“暖洋洋卡布奇诺”。
·与大市集的商人马可对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑨。
·在大市集的杂货店可购买赌博师杰克文库版⑩。
·与酒馆“观风亭”的女老板玛格特对话可获得炖番茄汤。
·与凯尔迪克礼拜堂的萝西努对话可获得中回复药×3。
·与凯尔迪克·民宅的贝琪对话可让其成为机组人员并更新人物笔记。
·与凯尔迪克·总馆的奥图总管对话可触发额外剧情。



12月19日

红翼游击活动②

刚开始依旧是在各地巡视并完成任务，此阶段米莉亚姆为固定出战成员。卡雷贾斯可停泊的地方追加了凯尔迪克、露纳利亚自然公园和双龙桥，之前无法前往的北克鲁琴街道3和双龙桥·加雷利亚要塞端如今也畅通无阻了，记得前去回收宝箱。其中北克鲁琴街道3的考验箱对应成员为尤西斯和米莉亚姆，敌人的优势仅在于攻击力较高，让尤西斯使用战技“贵族号令”提升我方双攻和速度，米莉亚姆负责主攻，以最快速度解决掉两只小怪后就没有难度了；双龙桥·加雷利亚要塞端的考验箱（桥下）对应成员为劳拉、马奇亚斯、盖乌斯和莎拉，敌人会吸收CP和EP，不过能力较弱，可直接用S战技快速清场。

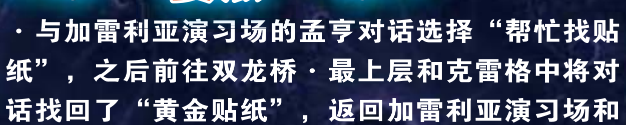
和双龙桥的奈特哈尔少校对话并选择“进行战斗测试”开始与少校操纵的机甲兵进行战斗，战胜对手可额外获得2AP，完成任务后获得“携带格言集·技”并更新人物笔记。接下来前往加雷利亚小径2讨伐指定魔兽，深渊巨虫的数量较多，不过防御力很低，一次增幅强化的连续攻击配合全员的S战技可轻松解决，完成任务后获得“毒之刃Ⅱ”。

返回卡雷贾斯号触发剧情，众人决定前往卢雷解救安洁莉卡学姐和亚莉莎的母亲。和托娃对话选择“开始作战”推进剧情，接下来一段路黎恩和亚莉莎为固定成员，剩下四人建议带上接下来考验箱对应的成员，推荐人选为艾略特、艾玛、米莉亚姆和莎拉。



BOSS 明镜·剑

对方的攻击力很高，普通攻击就能轻松造成上万的伤害，技能攻击的威力更是破表，看到其蓄力时一定要防御或用战技“残月”来强制反击，及时用“闪光剑”解除驱动也行。EP的残量要控制好，半血之后要立即使用神气进行回复。通常状态下攻击手臂，拔刀动作的蓄力状态下攻击身体，持刀动作的蓄力状态下攻击头部有着较高的失衡率。



要点

・与加雷利亚演习场的孟亨对话选择“帮忙找贴纸”，之后前往双龙桥・最上层和克雷格中将对话找回了“黄金贴纸”，返回加雷利亚演习场和孟亨对话后他成为机组成员并更新人物笔记。

・与双龙桥・最上层的菲欧娜对话可触发额外剧情，和一旁的高尔上尉对话可获得食谱“海鲜沙拉”，调查书柜可获得导力机车的配色“暖色系”。

・双龙桥・凯尔迪克端大桥中央位置有钓点。

・双龙桥・加雷利亚要塞端大桥上有钓点。

・与卡雷贾斯3F前方甲板处的瑟蕾奴对话可触发额外剧情，并更新人物笔记。

・与东凯尔迪克街道1农家外的宝菈对话选择“去找寻马赫号”，然后在队伍中有尤西斯的情况下前往西凯尔迪克街道1找到马赫号，一路追逐马赫号到露纳利亚自然公园2的钓点处将其捕获。完成任务后宝菈成为机组成员并更新人物笔记，今后可以在街道和野外骑马了。

・与北克鲁琴街道3的斐德烈对话选择“去找寻桃乐丝”，然后在队伍中有艾玛的情况下前往东凯尔迪克街道3东北部触发杂兵战，胜利后斐德烈和桃乐丝成为机组成员并更新人物笔记。

・与东托利斯塔街道1的罗金斯或艾伦对话选择“接下调查”，然后再对附近进行调查（地图上绿色感叹号的地方），完成任务后两人成为机组成员并更新人物笔记。

・在温泉乡悠米尔的杂货屋可购买老子的料理・起司锅，使用后获得食谱“起司火锅”。

・迷你游戏“滑雪板”B赛道更新等级。

・完成主线任务返回卡雷贾斯号后，和2F资料室的桃乐丝对话更新人物笔记。





宝箱

北克鲁琴街道3：审判雷光、EP填充剂Ⅲ、考验箱。

双龙桥・中央区块：燃点爆裂。

双龙桥・加雷利亚要塞端：黄色坠饰、耀晶石块×500、考验箱。

分支任务

露天澡堂的异变

期限	中
委托人	柏金斯总管
场所	温泉乡悠米尔・凰翼馆
报酬	3500米拉、耀晶石块 ×500、AP3（+2）

任务说明：正式接受任务后全员开始对露天澡堂进行调查，剧情后首先要选择出战成员，黎恩和米莉亚姆为固定成员。之后要操控黎恩使用滑板追击魔兽，在到达终点前抓到两只雪猿羊可额外增加2AP。接下来是一次BOSS战，猿羊老大的攻击附带冻结效果，且单体攻击力很高，要保证全员的HP至少在一万以上，危机时刻可以使用黎恩的“神气合一”和“召唤骑神”来应对。

12月21日

潜入黑银钢都

史匹那小径的考验箱对应角色为亚莉莎和艾玛，敌人的速度很快，开场第一时间让艾玛使用S-BREAK将小怪清场，亚莉莎则负责回复工作，战前记得给两人都装备防止混乱的饰品。进入卢雷后分别前往RF商店、日用杂货“波罗尼亚商会”、卢雷机场、RF总公司大楼前、卢雷大教堂和卢雷・民宅1打听情报，然后通过大扶梯返回下层时触发剧情，之后在大众餐厅“朵文思”见到了安洁莉卡，商量后众人决定先前往扎克森铁矿山解救亚莉莎的母亲伊琳娜会长，安洁莉卡加入队伍。在前往铁矿山之前先通过诺帝亚街道到达黑龙关，可额外获得2AP。诺帝亚街道2和扎克森山道2都有考验箱，前者对应角色为艾略特、艾玛、米莉亚姆和莎拉，肥胖企鹅的技能“鳟鱼火神炮”附带冻结和物理攻击下降的效果，提前给主攻成员装备防止该效果的饰品，火属性魔法对企鹅有很高的伤害加成；后者对应角色为艾略特和盖乌斯，敌人擅长魔法攻击，大师裸海螺的攻击附带冻结效果。诺帝亚街道3的火灵窟目前无法探索。

进入铁矿山・搬运区块后会立即触发战斗，开场尽量分散站位避免被集中攻击。之后一路上还会与猎兵们发生多次冲突，不过场景都比较窄，黎恩的“真・弧影斩”和安洁莉卡的“剃刀锐锋Ⅱ”可轻松覆盖全场，附带的延迟效果可大大延缓敌人出手的机会。2号车会被前后夹击，此时应果断用S-BREAK来清场。救下伊琳娜会长后，乘坐电梯一路往上，在RF总公司大楼23F进行BOSS二连战。

BOSS 莱杰尼克夫零式、时雨×4

莱杰尼克夫零式的招式丰富且速度很快，一周目想通过实力来碾压非常困难。不过它有个最大的弱点，就是吃所有能力下降类异常状态，开场第一时间利用S-BREAK清理掉小怪（小怪会使用附带混乱效果的全体攻击），之后便分散站位给莱杰尼克夫零式上各种能力降低效果，附带延迟效果的战技也可以利用起来，待其给自己附加心眼状态后就转为法术攻击。另外，一定要给近战成员装上防止即死的饰品。

BOSS 巨人

这个巨大的家伙有三种蓄力方式，除了机枪瞄准动作的蓄力状态要攻击R手臂外，另外两种蓄力状态以及普通状态下，攻击L手臂的失衡率最高。需要注意的是，当BOSS以左手稍稍抬起状态蓄力时，会发出威力很高的招式，尽量解除驱动或进行防御。

要点

· 史匹那小径的小船靠岸处有钓点。
· 在卢雷的杂货屋可购买赌博师杰克文库版⑪、⑫。
· 与卢雷修理店的贾卡司对话可触发额外剧情。
· 诺帝亚街道3河边宝箱处有钓点。
· 扎克森山道2的瀑布处有钓点。
· 与黑龙关·休息处的玛格丽特对话可更新人物笔记。

宝箱



史匹那小径：圣灵药、新月之镜、考验箱。
诺帝亚街道1：大回复药、7属性耀晶石×200、圣灵术。
诺帝亚街道2：白羊、恶梦之刃、U物质×7、考验箱。
诺帝亚街道3：EP填充剂Ⅲ、省EP2、魅影之惧。
扎克森山道1：朱雀刃、圣灵药、红色坠饰。
扎克森山道2：龙皮之靴、破邪之印、大回复药、U物质×7、考验箱。
RF总公司大楼·5F：圣灵药、耀晶石块×600、龙皮连身服。
RF总公司大楼·12F：厄运之蝶、EP填充剂Ⅲ、痊愈之药、黑色坠饰。
RF总公司大楼·20F：7属性耀晶石×200、大回复药、黑言铃、灵猫。

12月22日

卢雷停泊日

本次休息日有5点羁绊行动值，除了一些收集要素外，并没有额外的任务需要完成，返回卢雷机场的卡雷贾斯可推进剧情。

要点



· 与亚莉莎、劳拉、米莉亚姆和艾尔芬皇女发生羁绊事件可更新人物笔记。
· 与酒吧“F”的葛兰德对话可获得食谱“甜蜜蓝调”。
· 在杂货店可购买帝国时报·第5号，和琳黛或薇薇对话可让琳黛成为机组成员并更新人物笔记。
· 与大众食堂“朵文思”的工人罗格对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑩。
· 与卢雷·民宅1的玛丽教官对话可更新人物笔记。
· 调查RF总公司大楼·24F，艾尔芬皇女所在房间的书架可获得导力机车的配色“暗色系”。

12月23日

探索精灵洞窟

此阶段菲为固定出战成员，卡雷贾斯可停泊的地方追加了艾辛格特山脉、钢都卢雷、扎克森铁矿山、黑龙关以及各地的精灵洞窟。完成分支任务“下落不明的飞行船”可以开启悠米尔溪谷道和艾辛格特山脉之间的通路，还可以顺便前往艾辛格特山脉挑战考验箱，对应的角色是劳拉和菲，敌人是一个滚动巨岩，装备好防止昏厥的饰品后，用地属性魔法配合S战技可快速解决战斗。艾辛格特山脉2追加新敌人暗影舞者、剧毒恶魔和钢铁魔像，山顶还有强大的幻兽，可顺便前往收集魔兽情报。

前往任意一个精灵洞窟深处的大门前都能推进剧情，要进入精灵洞窟·考验之地必须让艾玛在队伍中才行。需要注意的是，精灵洞窟最深处的BOSS是根据玩家到达的先后顺序来决定的，无论先打哪个洞窟，出现的BOSS都是固定的。每个考验之地中需要用B级以上的某种武器属性对机关发动原野攻击后才能继续前进，具体为地灵窟对应刚属性；风灵窟对应射属性；水灵窟对应突属性；火灵窟对应斩属性。

现阶段只能前往其中一个精灵洞窟。通过任意一个精灵洞窟并拿到“塞姆利亚石的大块结晶”，返回卡雷贾斯号触发剧情，和乔治学长对话并选择“帮忙改造工作室”可继续推进剧情。





BOSS 魔皇兵恐狼

敌人的攻击招式均为范围攻击，站位时尽量分散。使用技能“增幅”会回复HP以及大幅增加攻防，可一击对我方造成半血以上的伤害，要看准时机用增幅强化来回复HP，成员中最好带上1～2名专职回复的角色。待其HP削减过半后可用S战技快速解决，另外“召唤骑神”以及“神气合一”也可以在战斗中使用。

要点

· 完成分支任务“下落不明的飞行船”后，在卡雷贾斯5F与克连对话可更新人物笔记。
· 与卡雷贾斯4F剑术训练室的艾伦和射击训练室的爱蜜莉对话可更新人物笔记。
· 在卡雷贾斯2F资料室的桃乐丝处可以买到前5号的帝国时报以及老子的料理・通心粉，使用后获得食谱“浓郁奶油通心粉”。
· 与卡雷贾斯1F的安洁莉卡对话可更新人物笔记。
· 迷你游戏“滑雪板”B赛道更新等级。
· 与黑龙关・休息处对面的雷克斯对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑪。
· 与黑龙关・休息处的法郎对话可获得食谱“炖番茄汤”，队伍中有米莉亚姆的情况下和玛格丽特对话她会成为机组成员并更新人物笔记。
· 与卢雷“RF商店”的雨果对话选择“帮忙雨果”，然后去悠米尔和雷格拉姆的杂货屋递交“商会网路的契约书”，返回卢雷和雨果对话后他成为机组成员并更新人物笔记。
· 与卢雷工科大学的的研究员拉特对话选择“前去寻找史提芬”，队伍中有马奇亚斯的情况下前往诺帝亚街道2西南的空旷地带触发战斗，胜利后史提芬成为机组成员并更新人物笔记。
· 与诺帝亚街道3钓点处的肯尼斯对话选择“帮忙肯尼斯钓鱼”，钓起大口鲈鱼后完成任务，之后肯尼斯成为机组成员并更新人物笔记。
· 玛格丽特登船后和2F食堂的尼可拉斯对话可更新人物笔记。
· 水灵窟・深处BOSS战的平台边缘有钓点。



分支任务

下落不明的飞行船

期限	中
委托人	克连＆海贝尔
场所	艾辛格特山脉
报酬	4000 米拉、逆鳞、AP4

任务说明： 和托娃对话后开启任务，前往艾辛格特山脉正式开始任务，在完成任务前无法返回卡雷贾斯号，出发前要做好准备工作。到达后立即进行一场杂兵战，之后在定期飞行船里一路往上，一共会遭遇三场战斗，敌人数量每次都会增加，不过实力依旧不够看。完成任务后克连和海贝尔成为机组成员并更新人物笔记。

分支任务

甜美挑战

期限	中
委托人	怪盗卢布卢兰
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3500 米拉、怪盗斗篷、AP3（+2）

任务说明： 调查卡雷贾斯2F医务室的桌面，选择读信开始任务，之后要根据怪盗B信中的要求，找出化妆成“Ⅶ班”成员的怪盗。正确答案是马奇亚斯，选择艾玛也能找出怪盗。回答正确后额外获得2AP。

分支任务

北克鲁琴街道的通缉魔兽

期限	中
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3000 米拉、虎威、AP4

任务说明： 该魔兽位于北克鲁琴街道3考验箱附近，这个大块头会使用攻击吸收CP以及附带中毒效果的招式，分散站位后可将伤害降至最低，中毒后可用增幅强化来解除，还可以顺便发动一波攻势，危机时刻也可以召唤骑神来救场。

12月24日

被烧毁的交易镇

剧情后自动前往凯尔迪克，此阶段黎恩、尤西斯和莎拉为固定成员。首先前往凯尔迪克礼拜堂、凯尔迪克・总馆和领邦军驻扎点查看情况，之后从东凯尔迪克街道离开返回卡雷贾斯号。

12月25日

逮捕艾尔巴雷亚公爵

和托娃对话开始执行任务，此阶段出战队员暂时变为7人，其中黎恩、尤西斯和莎拉为固定成员。前往奥洛克斯堡垒之前记得先给骑神配备上高级EX宝玉以增强战斗力。进入奥洛克斯堡垒自动触发骑神战+常规战，常规战为莎拉一人单挑北方猎兵部队，开场后原地待机靠反击削减敌人HP，自身HP下降过半后使用S战技“北之极致”，灭敌的同时可吸收大量HP，这样剩下的敌人就不足为惧了。接下来莎拉暂时离开队伍，由黎恩带队继续前进，奥洛克斯堡垒中不少宝箱都需要从通风口绕路才能拿到。在顶层遭遇BOSS战。

BOSS 鹰隼

敌人的回避率非常高，即便是攻击失衡率较高的部位也无法避免被回避的情况，因此最好在前期蓄积CP，用战技或尤西斯的EX魔法来对其造成伤害。好在对方的攻击力较弱，自身HP下半后立即使用神气进行回复可保安全。通常状态下的身体、持剑于胸前动作的蓄力状态的头部和突刺动作的蓄力状态的手臂失衡率最高。

BOSS 神速杜巴莉、铁马×2

铁马会使用附带炎伤状态的火焰喷射，神速杜巴莉则会使用各种属性剑技进行攻击，前锋角色最好装上防止各种异常状态的饰品来作战，特别是封技和行动不能类异常状态。后卫建议让艾玛全程使用大范围全体攻击魔法，另一名角色则主要负责回复，优先解决掉铁马后战斗难度会降低很多。神速杜巴莉的S战技伤害在8000左右，只要保证全员满血状态就会非常安全。

要点

·与卡雷贾斯5F的琳黛对话可更新人物笔记。

·与卡雷贾斯4F剑术训练室的罗金斯对话可更新人物笔记。

·与卡雷贾斯2F终端室的裴德烈对话可更新人物笔记。

宝箱

奥洛克斯堡垒·1楼：痊愈之药、驱动2、圣灵药·改、全回复药、7属性耀晶石×200、业火。

奥洛克斯堡垒·2楼：时间爆发、大回复术、HP2、EP填充剂Ⅳ、U物质×8。

12月26日

巴里亚哈特停泊日

本次休息日有6点羁绊行动值，本日的羁绊事件关系到对应角色终章的特殊事件。前往艾尔巴雷亚公爵府里斯卡蕾特的房间查看情况，之后前往巴利亚哈特机场即可推进剧情。

要点

·与马奇亚斯、菲、盖乌斯和托娃发生羁绊事件可更新人物笔记。

·与工匠街酒馆的吉欧拉摩对话可获得食谱“水果圣代”，和麦瑟尔对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑫。

·与贵族街宅邸2的布莱希特对话可更新人物笔记。

·调查艾尔巴雷亚公爵府，尤西斯起居室的书架可获得导力机车的配色“风轻色系”。

12月27日

探索精灵洞窟②

此阶段黎恩和劳拉为固定成员，卡雷贾斯可停泊的地方追加了公都巴利亚哈特和奥洛克斯堡垒，新增的奥洛克斯峡谷道和之前无法前往的北克鲁琴街道2现在可以去探索并收集宝箱了。本日要做的事情比较多，除了需完成分支任务和收集要素外，分散在帝国各地的学生需要寻找，另外剩下的精灵洞窟也要一一踏破。每个精灵洞窟的考验之地中都有两个考验箱，地灵窟两个箱子分别对应马奇亚斯和米莉亚姆，以及亚莉莎和菲，前者敌人的攻击附带防御力下降的效果，后者给菲加上心眼后让她去挡攻击即可；风灵窟两个箱子分别对应尤西斯和莎拉，以及菲和米莉亚姆，前者要提前装备防御昏厥效果的饰品，后者要提前装备防御能力降低的饰品；水灵窟两个箱子分别对应亚莉莎和马奇亚斯，以及劳拉和米莉亚姆，前者让亚莉莎以心眼辅助马奇亚斯靠反击磨血，后者让劳拉给自己加攻后直接S战技清场；火灵窟两个箱子分别对应马奇亚斯和艾玛，以及亚莉莎和莎拉，前者普通攻击附带混乱效果，技能“地狱之声”附带恶梦效果，用水属性魔法可轻松解决，后者用莎拉的S战技配合亚莉莎的CP回复战技能轻松清场。除了精灵洞窟，北克鲁琴街道2和奥洛克斯峡谷道2也分别有一个考验箱，前者对应角色为亚莉莎、艾略特、劳拉和尤西斯，国王蛾兽会使用附带睡眠效果的攻击，除此之外没有其他威胁；后者对应角色为马奇亚斯和尤西斯，敌人的攻击附带即死效果，让尤西斯装备防御即死的饰品后吸引老者螳螂的攻击，加上心眼后靠反击磨血。

拿齐剩下三个精灵洞窟内的“塞姆利亚石的大块结晶”后返回卡雷贾斯号，和1F的乔治对话选择“帮忙作业”推进剧情。

BOSS 魔煌兵沉重索命者

敌人的普通攻击范围较大，近战角色常备心眼状态会比较安全。由于几乎不吃异常状态，尽量选择威力高和附带延迟效果的战技来对付这个家伙。好在这家伙防御力不高，让劳拉加好状态并在必定暴击的情况下，首次攻击使用S战技“奥义·狮子洸翔斩”（需装备结晶回路“霸道”），可一击轻松打出十万以上的伤害，剩下的血量靠其他人的S战技可轻松解决，不给BOSS继续出手的机会。后期不少BOSS都可以靠这招来对付。

BOSS 魔煌兵伊斯拉·力天使

这只魔煌兵对延迟的抗性不算高，因此战技方面首选附带延迟效果的，亚莉莎和艾玛给我方队员回复CP的战技要多多使用，运气好的话可以在对方无法出手的情况下将其干掉。

BOSS 古利亚诺斯·奥拉

开战后艾玛学会S战技“黄道之雨”。敌人的全体攻击的“光明波动”伤害在4000左右且附带睡眠效果，技能“光明力量”在给自己回血的同时还会附加魔攻和速度提升的效果，之后会使用大威力全体攻击魔法，此阶段可让黎恩召唤骑神撑过去。

要点

・与卡雷贾斯3F的孟亨和克连对话可更新人物笔记。
・与卡雷贾斯2F的桃乐丝和肯尼斯对话可更新人物笔记，在桃乐丝处可以购买老子的料理・咖喱，使用后获得食谱“香辣咖喱”。
・与卡雷贾斯1F的宝菈对话可更新人物笔记。
・迷你游戏“滑雪板”A赛道更新等级。
・从温泉乡悠米尔进入悠米尔溪谷道时会触发剧情（不能在悠米尔直接使用移动选单进入悠米尔溪谷道），走到终点与贝莉尔对话可使其成为机组成员并更新人物笔记。
・与湖畔小镇雷格拉姆亚尔赛德子爵府的乔瑟夫对话可获得食谱“综合烧烤”。
・与黑银钢都卢雷・修理店“贾卡司”的店主对话可接受秘密任务“父亲的怀表”。
・在公都巴利亚哈特高级品专卖“克莉斯蒂的店”可购买赌博师杰克文库版⑬和⑭。
・与公都巴利亚哈特高级餐厅“索露榭拉”的卡罗莱恩男爵对话选择“出发搜索泰雷莎”，队伍中有亚莉莎的情况下前往站前大道的地下水路入口处和泰雷莎对话，如果爱蜜莉在船上的话，选择“从舰上带爱蜜莉过来”，之后泰雷莎成为机组成员并更新人物笔记。
・与公都巴利亚哈特贵族街宅邸2的布莱希特对话，如果艾伦在船上的话，选择“叫艾伦来这里”，之后布莱希特成为机组成员并更新人物笔记。
・与公都巴利亚哈特工匠街“透纳珠宝店”的科蕾特对话选择“帮忙科蕾特”，然后前往南克鲁琴街道寻找4颗“树精之泪”交给科蕾特，之后她成为机组成员并更新人物笔记。
・北克鲁琴街道1的桥上有钓点。
・北克鲁琴街道2东部的河边有钓点。
・奥洛克斯峡谷道1的桥上有钓点。
・与奥洛克斯堡垒休息站的史贝尔对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑬。
・与奥洛克斯堡垒的雷克斯对话，如果裴德烈已成为机组成员的话可选择“带裴德烈一起来劝说”，之后雷克斯成为机组成员并更新人物笔记。
・讨伐完5头幻兽后和卡雷贾斯4F的艾尔芬皇女对话可获得“皇翼武功章”。



宝箱



北克鲁琴街道2：U物质×8、金言铃、**青龙刃**、考验箱。
奥洛克斯峡谷道1：7属性耀晶石×200。
奥洛克斯峡谷道2：圣灵药・改、**麒麟牙**、妨碍2、考验箱。
奥洛克斯峡谷道3：耀晶石块×700、暗影伪典。
罗恩格林城・玄关：EP填充剂Ⅳ、**圣王珠**。
罗恩格林城・左翼：黑色徽记。
地灵窟・考验之地：远古巨岩、全回复药、**玄武刃**、地言铃、地之耀晶石×1000、考验箱×2。
风灵窟・考验之地：末日龙卷、风言铃、圣灵药・改、**雷神珠**、风之耀晶石×1000、考验箱×2。
水灵窟・考验之地：螺旋巨涡、EP填充剂Ⅳ、**夜叉**、痊愈之药、水言铃、水之耀晶石×1000、考验箱×2。
火灵窟・考验之地：火言铃、**修罗**、千阳新星、火之耀晶石×1000、考验箱×2。

分支任务

调查罗恩格林城

期限	中
委托人	管家克劳斯
场所	游击士协会・雷格拉姆分部
报酬	4000米拉、幻妖牙、AP4

任务说明：接受任务后从码头乘船来到罗恩格林城，探索恩格林城时艾玛必须在队伍中。从罗恩格林城左翼一路往上，在最深处遭遇战

斗。路西弗古斯会召唤小怪，建议第一时间用范围技能清掉。技能“灭绝之国”附带即死效果，并且这招是范围攻击，尽量给全员装备防御该效果的饰品。虽然这家伙几乎不吃异常状态，不过能力降低类效果对其有效，降低它的双防后用大威力技能轰杀就能轻松过关。

分支任务

抚慰人心的演奏会

期限	中
委托人	萝西努
场所	凯尔迪克礼拜堂
报酬	4500 米拉、还魂粉、AP3（+2）

任务说明：队伍中有艾略特的情况下和萝西努对话接受任务，然后和卢雷・民宅1的玛丽教官、加雷利亚演习场的菲欧娜、公都巴利亚哈特中央广场的安德烈对话，然后返回向萝西努汇报完成任务。如果布莱希特已成为机组成员的话会额外获得2AP。完成任务后萝西努成为机组成员并更新人物笔记。

分支任务

奥洛克斯峡谷道的通缉魔兽

期限	中
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3000 米拉、罗刹牙、AP4

任务说明：魔兽赤硬化巨龟位于奥洛克斯峡谷道3南部，它的攻击附带炎伤效果，血量较多，不过弱点也非常明显，用水属性魔法能对其造成很高的伤害，刚属性武器则很容易对其造成失衡。加上战斗时还可以召唤骑神来助阵，总体来说战斗难度并不高。

秘密任务

父亲的怀表

期限	中
委托人	贾卡司
场所	黑银钢都卢雷・修理店“贾卡司”
报酬	4000 米拉、炽天使、AP4

任务说明：亚莉莎在队伍中的情况下，和修理店的贾卡司对话接受任务，之后和卢雷工科大学前的研究院对话获得“Ⅳ型调压器”；和扎克森铁矿山・外侧的鲁道夫矿山长以及铁矿山・月台的矿工亚曼对话获得“特殊合金板”；和拉克里玛湖畔的古恩老先生对话获得“塞姆利亚石的微粒”，最后返回修理店将材料交给贾卡司完成任务。

12月30日

夺回军官学院计划

和托娃对话选择“开始作战”推进剧情，托娃暂时加入队伍且为固定出战成员。之后要选择参战队员，被选中的人为A班队员，剩下的人和安洁莉卡组成B班，两个班的成员接下来会各自面对一场BOSS战，由于此阶段所有成员会被至少提升到108级，即便之前没有培养过的成员，只要配备上装备和结晶回路，在此时也拥有足够的战斗力。分配好队伍后还要选定一人作为骑神战的搭档，此人这关系到终章的特殊事件。作战正式开始后首先是一场用来练手的骑神战，进入军官学院后进行BOSS二连战。胜利后黎恩和军官学院的所有同伴羁绊值增加1000。

BOSS 巨人B、鹰隼B

这两架机体各部位的失衡率与之前战斗过的原始机型一样，不过能力比之前的两架机体弱很多，这里建议优先解决掉血量较少的鹰隼B。

BOSS 文森、莎莉法、兰伯特、弗列如

除莎莉法外，其他人对延迟效果的抗性都不算太高，可用附带延迟效果的战技来拖延对方出手的时机。莎莉法的招式附带冻结效果，兰伯特会给自己附加攻击力上升的效果，找准机会优先解决这两人。不过所有敌人的防御力都较低，直接用S战技清场来得更实在。

BOSS 派崔克、瑟雷斯坦、菲莉丝、艾德儿

此战要注意的是打断对方的咏唱，否则我方很容易被对方两个魔法直接带走。菲莉丝会使用魔法“新月之镜”，其效果是反弹魔法，一定不能让她用出这招。最保险的办法还是开场直接放S战技快速解决战斗。

要点

・与卡雷贾斯4F的莫妮卡对话可获得“凯萨汉堡”并更新人物笔记。

・在卡雷贾斯2F游戏室可选择同伴玩“bladeⅡ”，仅限一次，可增加800点羁绊值，此人关系到终章的特殊事件。

・与卡雷贾斯1F的施密特博士对话可触发额外剧情。

终章 只管不断向前



12月30日

托利斯塔之夜

此时间段可以与同伴触发特殊羁绊事件，之前在巴利亚哈特休息日触发过羁绊事件的角色、突入学院前在船上玩过“blade Ⅱ”的同伴和突入学院时的骑神搭档均有机会成为特殊羁绊事件的人选，其中好感度高的角色会以黄色感叹号注明，与其对话可相约在第3学生宿舍会面（只能与其中一人相约）。在军官学院主校舍屋顶与托娃三人组对话，然后前往东托利斯塔街道和瓦利玛对话，最后返回第3学生宿舍推进剧情。



要点



· 与军官学院主校舍前方的管家瑟雷斯坦和泰雷莎对话可更新人物笔记。

· 与军官学院主校舍1F教官室的玛丽教官对话可更新人物笔记。

· 与军官学院主校舍1F校长室的梵戴克学院长对话可更新人物笔记，人物笔记收集到一定程度后和这里的艾尔芬皇女对话可获得“凰翼慈爱章”，集齐三个凰翼章还可以获得核心回路“红莲”。

· 与军官学院主校舍2F走廊的薇薇和美术室的克莱菈对话可更新人物笔记。

· 与军官学院主校舍屋顶的布莱希特对话可更新人物笔记。

· 与军官学院学生会馆2F的史提芬对话可更新人物笔记。

· 与军官学院图书馆的馆员卡洛对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑭。

· 与军官学院操场的兰伯特对话可更新人物笔记，和阶梯旁长椅上的施密特博士对话可触发额外剧情。

· 军官学院中庭的池塘有钓点。

· 与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍前的萝德对话可获得食谱“番茄火锅”。

· 与近郊都市托利斯塔第2学生宿舍前的贾斯柏对话可更新人物笔记。

· 与近郊都市托利斯塔吃茶·住宿“樱桃”的弗雷德对话可获得“黄金面“麒麟””，和汤玛斯教官对话可更新人物笔记，和亨利主任对话将全套赌博师杰克Ⅱ交给他可获得用于打造最强武器的“塞姆利亚石”，再次与其对话可更新人物笔记。

· 与近郊都市托利斯塔吃茶·住宿“樱桃”门口的弗列妲对话可更新人物笔记。

· 与近郊都市托利斯塔食品·杂货“布兰敦商店”门口的贝琪对话可更新人物笔记。

· 与近郊都市托利斯塔公园长椅上的科蕾特对话可更新人物笔记。

· 与近郊都市托利斯塔礼拜堂门口的萝西努对话可更新人物笔记。

· 调查近郊都市托利斯·宅邸的书架可获得导力机车的配色“火热色系”。

· 近郊都市托利斯塔桥下有钓点。

12月31日

卡雷尔离宫收复计划画

剧情后，黎恩学会S战技“终之太刀·晓”，卡雷贾斯可停泊的地方追加了托利斯塔，东托利斯塔街道也终于全线贯通。在正式开始拯救行动前，先完成分支任务和隐藏任务，另外不少地方还隐藏着额外剧情和人物笔记。完成全部收集要素后和托娃对话正式开始作战，此阶段马奇亚斯为固定成员。

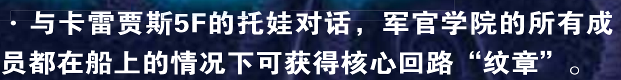
剧情后自动进入卡雷尔离宫外围，往离宫方向前进途中会遭遇两波贵族士兵的袭击，不过敌人的数量和能力都较低。进入离宫后会遭遇贵族军官的埋伏，此战敌人数量较多，建议直接用S战技清场。离宫3楼最后的房间需要先从北部的通道前往凉亭，从宝箱里拿到“金耀石之钥”后才能进入，宝箱里要面对的是三只血量接近十万的机器人，喷火附带炎伤效果，提前做好防御准备。利用钥匙开启3楼的大门后继续前进，单行道上还会遇到两次军官带领的大群敌兵袭击，其中包括血量很多的铁马，要小心应付。进入大厅后触发BOSS战。如果此时已持有三个凰翼章，BOSS战后可从皇帝尤根特Ⅲ世手里获得“凰翼红莲大勋章”。



BOSS 黑兔亚尔缇娜、G·玉帘×2

G·玉帘的技能攻击附带昏厥效果，且蓄力攻击威力大范围较广，两只同时在场威胁很高，需要优先干掉。虽然只是黑兔的附属，但实际上物防和魔防都很高，建议开场就放大招将其打掉，最后再来慢慢料理黑兔。亚尔缇娜会使用物理反射盾，要第一时间用普通攻击破盾。她的S战技伤害很高，最好队伍中有亚莉莎和艾略特，艾略特为候补，被黑兔的S战技全灭后亚莉莎会复活（核心回路用“天使”），之后换上艾略特使用S战技将全员救活，当然使用魔法“炽天使之环”也有同样的效果。

要点



·与卡雷贾斯5F的托娃对话，军官学院的所有成员都在船上的情况下可获得核心回路“纹章”。

·与卡雷贾斯5F的敏特对话可更新人物笔记。

·与卡雷贾斯4F剑术训练室的罗金斯对话可更新人物笔记。

·与卡雷贾斯4F魔法训练室的艾德儿对话可更新人物笔记。

·与卡雷贾斯3F的贝琪对话可更新人物笔记。

·与卡雷贾斯3F前方甲板的派崔克对话可更新人物笔记。

·与卡雷贾斯2F走廊的玛格丽特，游戏室的文森、莎莉法和菲莉丝对话可更新人物笔记，料理笔记全收集的情况下再和菲莉丝对话可获得核心回路“创世”。

·与卡雷贾斯2F终端室的马卡洛夫教官对话可更新人物笔记。

·集齐钓鱼笔记后与卡雷贾斯2F食堂的肯尼斯对话可获得核心回路“大蛇”。

·与卡雷贾斯1F的乔治对话，在有“塞姆利亚石”的情况下可强化最强武器。

·与军官学院主校舍1F保健室的碧翠丝教官对话可更新人物笔记。

·在近郊都市托利斯塔书店可购买帝国时报·第6号。

·与近郊都市托利斯塔吃茶·住宿“樱桃”的施密特博士对话可触发额外剧情。

·与近郊都市托利斯塔广播局的麦可对话可触发额外剧情。

·与近郊都市托利斯塔礼拜堂的鲍罗教区长对话可接受秘密任务“教区长的请求”。

·尤西斯在队伍中时，前往公都巴利亚哈特的艾尔巴雷亚公爵府的公爵起居室可触发额外剧情。

·与艾尔巴雷亚公爵府的斯卡蕾特对话可触发额外剧情。

·进入卡雷利亚演习场的休息处可触发额外剧情。

·如果之前有与安敦和利库斯对话过，前往卢雷的“旅馆·拉格朗日”门口和安敦或利库斯对话可触发额外剧情。

·和温泉乡悠米尔的舒华泽男爵对话可触发额外剧情。

·迷你游戏“滑雪板”B赛道更新等级。

·悠米尔溪谷道的钓点追加鱼类“巨无霸暴君”，与钓点旁的安娜贝尔对话后就可以钓到它了。



 宝箱 

东托利斯塔街道1：EP填充剂Ⅰ、大地之枪、痊愈之药、耀晶石块×800、行动力3、冥皇。
东托利斯塔街道2：7属性耀晶石×300、天鹰之耀。
卡雷尔离宫：U物质×10、全回复药、金耀石之钥。
卡雷尔离宫·1楼：炽天使之环、凝光幻剑。

分支任务

东凯尔迪克街道的通缉魔兽②

期限	短
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3500 米拉、塞姆利亚石的碎片、AP4

任务说明： 魔兽位于东凯尔迪克街道3。敌人的速度快且攻击力高，普通攻击虽然只是单体攻击但附带降低双防的效果，遇到对方连续行动时很有可能会有角色被连续攻击致死，尽可能使用带延迟效果的战技来拖延其出手的机会。技能“落雷”附带封技效果，提前做好防御准备。

分支任务

扎克森街道的通缉魔兽

期限	短
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3500 米拉、塞姆利亚石的碎片、AP4

任务说明： 魔兽位于扎克森街道2。敌人拥有威力很大的范围普通攻击，战斗开始后第一时间分散站位。蓄力后的技能攻击伤害很高，特别是直线范围的加农炮伤害过万，要第一时间解除驱动，不过在分散站位的情况下威胁也不大就是了。

分支任务

诺尔德高原·东北部的通缉魔兽

期限	短
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3500 米拉、塞姆利亚石的碎片、AP4

任务说明： 敌人以魔法攻击为主，“大放电”附带封技效果，“风之恩惠”会给自己回复HP以及增加法攻、物防和速度，此时被魔法命中伤害较高，建议让全员常备魔法反射效果。

分支任务

悠米尔溪谷道的通缉魔兽

期限	短
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3500 米拉、塞姆利亚石的碎片、AP4

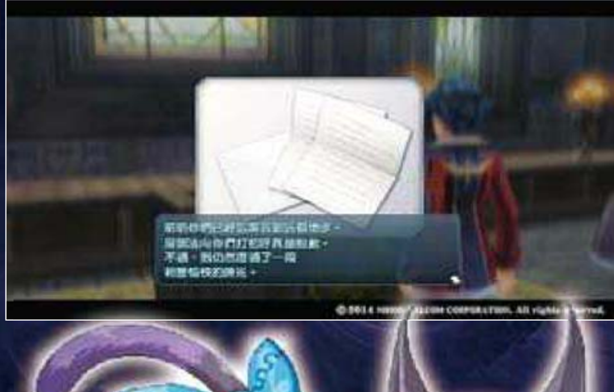
任务说明： 魔兽位于悠米尔溪谷道·终点。大脚野人会给自己加物理攻防，普通攻击的伤害可达到8000左右，且有较大的攻击范围，负责进攻和负责回复的成员位置要隔开。单体攻击招式“暴虐连击”的伤害很高，要保证BOSS身边的成员HP至少在15000以上。全体攻击招式“结晶咆哮”附带冻结效果，记得提前装备防止该效果的饰品。

秘密任务

教区长的请求

期限	短
委托人	鲍罗教区长
场所	近郊都市托利斯塔礼拜堂
报酬	4500 米拉、不动珠、AP4

任务说明： 接受任务后依次前往凯尔迪克、巴利亚哈特、雷格拉姆、卢雷和悠米尔的礼拜堂打听巡回神父的去向，之后自动返回托利斯塔完成任务。





12月31日

探索煌魔城

剧情后自动进入主线流程的最终迷宫，队伍由7名成员组成，除主角黎恩外，另外6名成员可自由组合。沿途有许多大型怪拦路，挑战前最好先存档。每一层的地图都比较大，途中需要用原野攻击命中机关才能连接通路继续前进，部分有印记的机关需要对应属性的武器来攻击。由于每层的终点处才有回复装置，因此途中要控制好成员的HP和EP残量，战斗中有两人以上无法战斗时建议直接团灭重来，否则重新积蓄CP会比较麻烦。除了回复装置外，每层的终点还有传送阵，玩家可传送到入口并与同伴对话更换队伍成员。

第二层①里的大型怪亚巴顿攻击会吸收HP和CP，遇到了要毫不犹豫用S战技直接秒杀，第二层②中离得较远的机关可以用射属性武器发动原野攻击。第二层的BOSS战非必须在队伍中。

第三层除了需要攻击机关，地图上带感叹号的大型敌人也必须消灭才能顺利搭路继续前进，大型敌人可用劳拉的S战技轻松秒杀。第三层①的走廊上，被红雾笼罩的门要按一定顺序通过才会不触发战斗，正确顺序为左→右→中央→中央，触发战斗的敌人均为深渊恶魔×3。

最上层只有一条路，不过沿途会有大型敌人支配者·魔天使拦路，由于道路比较窄，想直接躲过去比较有难度，可以尝试在战斗中使用道具“烟雾弹”直接逃跑。最后的电梯前有回复装置，沿途收集的4个“塞姆利亚石的碎片”可以合成一个“塞姆利亚石”，用于强化武器，做好万全的准备后（CP全满，勇气点蓄满5个，增幅强化蓄满两次）就乘坐电梯进行BOSS连战。打倒骑神奥尔迪涅后全员HP、EP、CP全回复，可存档和调整装备，之后是全员参加的战斗。

BOSS 神速杜巴莉、怪盗布卢布兰、均衡之冠×2

怪盗和杜巴莉的战技都附带各种异常状态效果，建议近战角色装备全异常状态防御的饰品，开战后使用可为自身附加心眼状态的战技（例如劳拉的“洸翼阵”，莎拉的“雷神功”），然后主动靠近杜巴莉吸引攻击，光靠反击就能造成不少伤害。怪盗的S战技为单体攻击，被攻击角色固定剩余1点HP，可以等中招后再发动艾略特的S-BREAK进行全回复。杜巴莉的S战技伤害在14000左右，非法系职业满血的情况下不致死。均衡之冠HP较高且会使用回复技能，建议用劳拉的S战技一击秒杀掉（需配合第一击双倍伤害的结晶回路）。

BOSS 陷阱师杰诺、破坏兽雷欧尼达斯

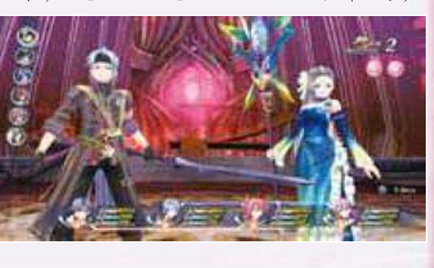
两人的招式和之前遭遇时一样，加上心眼状态后可以回避两人的大部分攻击。杰诺使用“三叉戟”后要尽快使用范围攻击战技或魔法清理场上的罪恶掷枪（记得先解析情报），否则等其爆炸后会造成额外伤害不说，还会给受到伤害的成员附加炎伤效果。比较危险的是两人依次使用S战技，站位不够分散会被瞬间团灭，比较好的应对方法是亚莉莎装备满级核心回路“天使”，艾略特为后备队员，这样即便承受两个S战技也能免费复活两次，接下来换上艾略特救活全员继续输出。

BOSS 劫炎马克邦、艾尔维利亚R×2

难度较高的一战。马克邦的各项耐性很高，火属性魔法对其无效，其他魔法也只能对其造成一半的伤害，因此本战最好换上物理攻击手来作战。马克邦的战技附带炎伤效果，主力成员最好人手配备一个防止该状态的饰品。另外，他的魔法攻击威力很高，有机会尽可能解除驱动，觉得不保险可以全程给全员附加魔法反射盾。最后要说的是，马克邦的S战技伤害在两万以上，不刻意堆HP的角色是很难挡下这招的，稳妥的方法还是要靠核心回路“天使”的自动复活能力。BOSS身边的两只艾尔维利亚R可开场直接用S战技秒掉，不具任何威胁。

BOSS 克洛、魔女克罗提德

战斗开始后克洛就会放出NT-1炸弹，在用范围技能清掉前记得先解析情报。克洛和魔女的战技攻击力和攻击范围都很大，并且对方二人持有战术连结，如果我方有人被打出失衡状态还会被追击，分散站位的同时还要给近战成员附加心眼状态，并且所有角色尽量不要在一条直线上。魔女克罗提德的S战技伤害在12000左右，不过附带恶梦、强化解除等效果，战前记得全员装备防止恶梦状态的饰品。另外，魔女的魔法抗性也非常高，法系攻击手依旧主要负责辅助工作，输出的任务尽量交给物攻职业。



BOSS 骑神奥尔迪涅

通常状态下攻击手臂，左手持枪放在身后并发出吼叫声时攻击身体，左手持枪放在身后并说话时攻击头部的失衡率最高。头部失衡率最高的蓄力攻击有可能对我方造成失衡，之后会被对手追击，此时建议使用“闪光斩”解除驱动。将对方HP削减到一定程度时进入下一阶段的战斗，双方HP和EP全回复，对方增加将武器放在前方的蓄力方式，这招的伤害较高，一定要解除驱动或用“残月”强行躲避。同伴的EX魔法中，艾略特的每回合回复HP，亚莉莎的每回合回复CP，劳拉的提升攻击力等都非常实用，如果之前EX宝玉装备了“力量宝玉3”的话，劳拉提升攻击力后使用协力攻击可轻松打出十万以上的伤害，能瞬间重创对手。

BOSS 绯红的终焉

这场战斗“Ⅶ班”全员都要参加，队伍顺序的后五人参加第一战，剩下的队员参加第二战，黎恩则两场战斗均参加。第一战比较简单，敌人会使用各种吸收攻击（HP、EP和CP），右手挥剑攻击范围为全屏，左手的技能攻击附带各种异常状态，主攻手和回复职业要装备防御全异常状态的饰品。蓄力后发动的“千手击”伤害很高，并且驱动解除技对其无效，一定要提前做好全员HP全回复的准备，或者直接给全员附加物理防御盾。



第二战的BOSS大部分招式和之前一样，不过蓄力后的招式威力更强，HP较低时发动的技能会在地面形成攻击范围，被打中的角色会被强制消灭，一定要立即远离。另外这个阶段的BOSS还会召唤杂兵，解析情报后就第一时间用S战技清掉。不想打得太麻烦可以让高攻角色配合第一击双倍攻击的结晶回路，直接用S战技来解决战斗。

第三战是骑神战，我方需控制灰之骑神和苍之骑神与对手决战。通常状态下攻击手臂，弓步蓄力时攻击身体，下蹲蓄力时攻击头部的失衡率最高，不过有两架骑神在的情况下，可用灰之骑神的“闪光斩”解除驱动配合苍之骑神的“混沌剑”降低攻击力，可大幅限制对方的输出能力。





要点

・第一层BOSS战劳拉参战的话，战斗结束后可更新人物笔记。

・从第二层返回第一层BOSS战的平台，在中央能捡到“塞姆利亚石的碎片”，后同。

・最上层开启机关后的环形场地柱子背后有“塞姆利亚石的碎片”。





宝箱

煌魔城・第一层①：全回复药、神靴处女座。

煌魔城・第一层②：7属性耀晶石×500、天铠阿尔福利德、天帝珠。

煌魔城・第二层①：天靴天狼星、耀晶石块×1000、圣灵药・改、梵天珠。

煌魔城・第二层②：还魂粉。

煌魔城・第三层①：EP填充剂Ⅳ、U物质×15、神铠瑟雷斯蒂亚。

煌魔城・第三层②：魔王珠、影靴罗亚。

煌魔城・外围回廊：武神珠。

煌魔城・最上层：魔装凯欧斯、还魂胶囊。



外传 占领下的克洛斯贝尔

3月9日

探索地下空间

剧情后要操控罗伊德和莉夏二人到达地下空间深处。虽然二人可以使用战术连结和增幅强化，但由于一开始身上没有任何回复道具，因此与敌人战斗时要控制好HP和EP的残量，觉得危险时立即返回使用回复装置。这个迷宫需要在机关处操控铁板上下移动来搭桥，部分宝箱需要通过这个方法才能拿到。第一区块开门后会遭遇大型敌人，建议直接用莉夏的S战技清场，之后随着打怪掉落的道具和开宝箱获得的物品越来越多，就不再需要那么拮据，一边嗑药一边往终点前进。之后的沿途同样会遭遇几批突袭而来的大型敌人，强化增幅可用来回血以及恢复异常状态。第三区块需要先前往左右区域解锁升降机才能到达最深处遭遇BOSS战。



BOSS 黑发年轻人、黑衣少女

两人的血量都在20万以上，莉夏的战技“真·崩月轮”附带较高的昏厥率，用这招将两人打晕后会相对安全，对方昏厥时还可以使用增幅强化，利用物理攻击命中昏厥的敌人必定失衡这一点制造更多的攻击机会。敌人HP在5万以下时就可以用S战技收尾了，一定要在对方放出S战技之前结束战斗，否则会非常被动。之前在宝箱中获得的土人偶可以给莉夏装备，HP为0时可以满状态复活，对方血量不多时可以复活后立即使用S-BREAK来结束战斗。

要点

・返回剧情处小房间，调查桌面可获得克洛斯贝尔时报・号外。

宝箱

地下空间E・第一区块：圣灵药・改、EP填充剂Ⅳ、**星杯挂坠**、七龙装甲、灵剑・莫邪。

地下空间E・第二区块：EP填充剂Ⅳ、斯托雷加S、土人偶、圣灵药・改、**雷神珠**。

地下空间E・第三区块：圣灵药・改、斯托雷加P、全回复药、星辰羽衣、神圣五芒星、**还魂胶囊**。



后日谭 冬日的尾声

3月12日～3月13日

3月的学院生活

剧情后可在学院和托利斯塔街道活动，自动获得“Ⅶ班成员的旅行装束”，可在换装的服装一栏进行更换。前往技术栋、机库和学生会长室触发后推进剧情，在宿舍时和所有人对话，进入206号房间（以前克洛住的房间）再度触发剧情，返回自己房间进入第二天。

要点

·与军官学院主校舍1F走廊的亨利主任对话可更新人物笔记。

·与军官学院主校舍1F教官室的汤玛斯教官对话可触发额外剧情。

·与军官学院主校舍1F校长室的梵戴克学院长对话可触发额外剧情。

·与军官学院主校舍2F音乐室的海贝尔、敏特和布莱希特对话可更新人物笔记。

·与军官学院主校舍2F料理室的尼可拉斯对话可更新人物笔记。

·与军官学院主校舍2F美术室的克莱菈对话可更新人物笔记。

·与军官学院主校舍屋顶的马卡洛夫教官对话可触发额外剧情，与文森对话可更新人物笔记。

·在军官学院学生会馆可购买帝国时报·第7号，与1F的泰雷莎、菲莉丝，以及2F的裴德烈对话可更新人物笔记。

·与军官学院体育馆的艾伦和弗列妲对话可更新人物笔记。

·与军官学院操场的尤西斯对话可触发额外剧情，与宝菈和兰伯特对话可更新人物笔记。

·在宿舍和所有人对话都能触发额外剧情，大部分人还会更新人物笔记。



休息日可完成的任务数量不少。主要任务则只有两个，第一个任务“骑士对决战”的内容是与安洁莉卡学姐进行导力机车的比赛，在技术栋和安洁莉卡或乔治对话后开始比赛，有转弯的地方不沿着道路走，而是穿过草地走直线，这样就很容易超过对方了。胜利后额外获得1AP，完成任务可获得电光皮带、EP填充剂Ⅳ×3和技术栋备份钥匙。第二个任务要与学院操场和崔派克对话接受任务，接下来要进行三场战斗，前两场要与贵族学生进行2对2和3对3的对决，最后一场的对手的梵戴克学院长和碧翠丝教官，我方的战斗成员增至4人，战斗时记得解析敌人情报。全部胜利可额外获得1AP，完成任务可获得阿尔比昂斗篷和全回复药×3。完成三个任务后会接到奈特哈尔少校的电话，此时追加分支任务“奈特哈尔式魔鬼训练”。完成任务后和学生会馆的托娃对话可获取回报。





要点

·在军官学院·礼堂内可买到高级饰品和全套的赌博师杰克文库版，与雨果对话可更新人物笔记。

·与军官学院学生会馆1F的罗金斯，2F的史提芬和贝莉尔对话可更新人物笔记。

·与军官学院中庭的琳黛（假扮成薇薇）对话可更新人物笔记。

·与近郊都市托利斯塔吃茶·住宿“樱桃”外的莎莉法对话可更新人物笔记。

·与近郊都市托利斯塔花店前的艾德儿对话可更新人物笔记。

·与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍前的萝德对话可更新人物笔记。

·与近郊都市托利斯塔第2学生宿舍外的孟亨对话可更新人物笔记。

·与近郊都市托利斯塔第2学生宿舍内的克连对话可更新人物笔记。

分支任务

跳蚤市场的商品

期限	中
委托人	布兰敦
场所	托利斯塔食品・杂货“布兰敦商店”
报酬	3000 米拉、全食材 ×3、AP1（+1）

任务说明：接受任务后先和当铺的密休特对话，然后和军官学院操场的兰伯特对话获得“品评会的纪念照”，将照片交给密休特获得第一件商品“纸糊的咪西”；进入第3学生宿舍莎拉房间，然后到吃茶・住宿“樱桃”与莎拉对话可获得第二件商品“红耀石文库版・全套”；和军官学院主校舍前扫地的工友盖勒对话，然后和主校舍2F的克莱菈对话获得第三件商品“狮子的雕刻”。获得三件商品后完成任务可额外获得1AP。

分支任务

推出新节目

期限	中
委托人	麦可
场所	托利斯塔广播局
报酬	3000 米拉、圣灵药・改 ×3、AP1

任务说明：接受任务后分别向吃茶・住宿“樱桃”里的亚伯特爷爷、布兰敦商店外的提塞尔、第1学生宿舍外的萝德、体育馆内的莫妮卡和主校舍1F的亨利主任收集感想，之后返回报告完成任务。

分支任务

钓鱼决斗！

期限	中
委托人	肯尼斯
场所	托利斯塔钓点
报酬	3000 米拉、诱饵 ×10、AP1

任务说明：和肯尼斯或安娜贝尔对话接受委托，之后开始钓鱼比赛。赛前可获得肯尼斯给出的5个诱饵，接下来要进行两场比赛，依次操控黎恩和肯尼斯二人在比赛中钓到锦鲤和巨刃鱼就能完成任务。虽然号称比赛，但是并没有时间限制，慢慢享受钓鱼的乐趣即可。



分支任务

奈特哈尔式魔鬼训练

期限	–
委托人	奈特哈尔少校
场所	军官学院主校舍 1F 教官室
报酬	3000 米拉、还魂胶囊、AP1（+1）

任务说明：接受任务后要依次和男性同伴与女性同伴比赛游泳，在光圈缩小到图标区域时按△和○键，成功时提升游泳速度，反之则降低速度。胜利后额外获得1AP，被选择的同伴与黎恩的羁绊值增加300，任务完成后更新奈特哈尔少校的人物笔记。

3月13日

Ⅶ班最后的考验

完成所有主要任务后前往旧校舍推进剧情，之后要挑战最后的迷宫——梦幻回廊。小镇和学院中，NPC的位置发生变化，与部分角色对话可收集人物笔记，收集完所有要素后正式进入梦幻回廊，托娃、安洁莉卡、托瓦尔、克蕾雅、雪伦、爱丽榭和艾尔芬加入队伍。之后还会追加秘密任务“向雪伦小姐表达爱意”。

梦幻回廊的迷宫为随机生成，每次离开据点后迷宫就会重置。迷宫共分为地、水、火、风四种类型的区域，迷宫内的宝箱和魔兽也均为随机出现。在该迷宫中，战斗胜利后获得的连结经验值变为通常的三倍，迷宫中徘徊的魔兽要比终章的更为强大。每4层有一个第Ⅱ部中出现的幻兽守关，必须队伍中有至少4名“Ⅶ班”成员时才能挑战。通过第8层后，据点的回复装置追加购买装备和制作EX宝玉的功能。从第16层的升降机进入终点，之后便是要与最后的BOSS进行对决，胜利后正式通关。






BOSS 罗亚·路西法利亚

敌人等级高达150，血量更是突破了70万，不吃任何异常属性和能力下降类效果，地、水、火、风的魔法属性有效率均在正常值以下，即便靠劳拉的首击战术打出暴击也最多只能削减其一半的HP而已，剩下30多万的血量需要配合失落魔法、召唤骑神和增幅强化等能力来慢慢消耗。

BOSS的招式非常丰富，全体攻击技能"一之吠陀"能将人强制打成1点HP，不过此招可以躲避，建议给全员加上心眼状态；蓄力后的招式"灭世之光"可对单体造成3万左右的伤害，要第一时间解除驱动；"影之束缚"会将我方一名队员送入其体内，轮到该成员行动时削减大量HP，对BOSS造成一定伤害后才能解除束缚。另外，该BOSS还有附带消灭、恶梦、封技等异常效果的范围攻击招式，其中消灭和恶梦效果比较致命，最好全员装备防御这两种效果的饰品。除了丰富的招式外，BOSS还会召唤小怪，小怪的血量大致为BOSS的1/10，建议第一时间用全屏范围的S战技或失落魔法清场。BOSS血量较低时会发怒（全身发出红色斗气），此时会不断使用可秒杀我方成员的"灭世之光"，增幅强化建议留到此时使用，利用连续行动的机会发动强力魔法或给主攻手加满CP使用S战技重创BOSS。



要点

- 与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍外的萝德对话可更新人物笔记。
- 与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍内的管家瑟雷斯坦对话可更新人物笔记。
- 与军官学院主校舍1F的教官室的马卡洛夫教官对话可更新人物笔记。
- 与军官学院主校舍2F料理室的玛格丽特对话可更新人物笔记。
- 与军官学院体育馆的贾斯柏对话可更新人物笔记。
- 与军官学院学生会馆2F的桃乐丝和雷克斯对话可更新人物笔记。
- 与军官学院·礼堂的贝琪和科蕾特对话可更新人物笔记。
- 与梦幻回廊·据点的克蕾雅、托瓦尔、艾尔芬和爱丽榭对话可触发额外剧情，与爱丽榭对话后还能更新人物笔记。
- 梦幻回廊每4层的幻兽战后可在场景中央捡到"塞姆利亚石的碎片"，一共有4个。

秘密任务

向雪伦小姐表达爱意

期限	短
委托人	安敦
场所	托利斯塔火车站外
报酬	3000 米拉、不倒翁人偶、AP1（+2）

任务说明： 进入梦幻回廊后，当雪伦不在队伍中的情况下与委托人对话可接受任务。和当铺的密修特对话并选择"最好再想一想"，然后和军官学院·礼堂的贝琪对话选择"建议买奇特的石头"。当然也可以先找贝琪选择"最好再想一想"，之后再找密修特买礼物。无论以哪种情况买下两件礼物组合成手环，完成任务后都能额外增加2AP。

继承要素名称	消耗继承点
连结 LV・增幅强化	0
LV（角色 LV）	1
插槽 LV	1
核心回路 LV	1
米拉・耀晶石	1
道具	1
各种笔记资讯	1
持有"浴袍"	1
持有"泳装・其他服装①"	1
持有"表演服・其他服装②"	1
获得 30 万米拉・七属性耀晶石 ×3000	2
羁绊行动点数 MAX	4

通关特典

读取通关存档后可以消耗继承点以继承各种要素后重新开始游戏，每通关一次可获得5点继承点数。二周目建议继承的要素为连结LV・增幅强化、LV（角色LV）、插槽LV、核心回路LV、道具和各种笔记资讯，如果通关前米拉和耀晶石的数量剩余较多，可以想办法在通关前全部用掉，解锁插槽或换成钱用于购买装备、道具都行。左侧表格为可继承要素和所需消耗的继承点。



玩后感

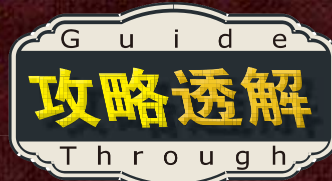
本作将故事大致分成了同伴回归和终结内战两大部分，就震撼程度来看虽然还达不到《碧轨》的高度，但随着古代科技——骑神的正式加入，黎恩的战斗力明显比罗伊德一行人高出不少，这一点从外传的战斗中就能看出端倪。随着新要素的加入，战斗爽快程度直线上升，难度方面则有所降低，骑神战的节奏把握得不算好，即无战略性又耗时，再加上游戏的优化做得不好，导致攻击动作不流畅，发大招时更是有明显的掉帧现象，严重影响观感。



絶対絶望少女

ダンガンロンパ AnotherEpisode

以“外章”为名的本作采用了与系列作品截然不同的游戏类型，“言弹”真正成为了子弹，是战斗和解谜的关键。游戏在剧情方面与前两作紧密相关，由于官方已经宣布会在明年推出官方中文版，本文攻略就以过关流程和收集要素为主，不涉及剧情也不存在剧透。



PSV | 动作冒险 | A・AVG

绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章

绝对绝望少女 ダンガンロンパ AnotherEpisode

Spike Chunsoft | 日版 | 2014年9月25日

1人 | 7020日元 | 对应PSV TV

系统解说

基本操作

按键	功能	
	苗木小丸	屠杀者・翔
左摇杆	角色移动	角色移动
右摇杆	视角调整 / 准星移动	视角调整 / 切换锁定对象
方向键	快速切换言弹	—
○	调查 / 拾取 / 对话	调查 / 拾取
×	移动时按住为跑动	回避
□	开启 / 关闭言弹菜单	剪刀攻击，（长按）蓄力必杀技
△	切换屠杀者・翔	切换苗木小丸
L	举枪	锁定，配合△或○发动“剪刀狂欢”
R	视角复位 /（举枪后）射击	视角复位
SELECT	（启动游戏机后）监视器视角	（启动游戏机后）监视器视角
START	开启菜单	开启菜单

角色特性

本作采用双主角机制，苗木小丸（苗木こまる）和屠杀者・翔（ジェノサイダー翔）在游戏中可以相互切换，切换到后者时会逐渐消耗电击枪的电力槽。两人的操作方式和特性也有一定的差异。

苗木小丸

初代主角苗木诚的妹妹，在“人类史上最大最糟糕的绝望事件”后与家人分离、并遭到不明人士的囚禁。

小丸是玩家大部分时间操作的角色，有经验值和等级的概念，但等级提升只影响SP最大值。手持的扩音器型骇客枪（ハッキング铳）可以使用8种不同效果的言弹，用于攻击敌人或解开谜题。基本操作方式与一般TPS近似，平时按方向键（斜方向亦有效）可以快速切换言弹，按□键打开菜单亦可配合触摸操作切换。言弹还可以通过修辞弹进行强化，具体后文详述。





①	苗木小丸的生命力
②	电击枪的电力槽
③	骇客枪的准星
④	当前使用的言弹和残弹数

绝望时间

当小丸的体力耗尽、敌人扑过来时就会进入绝望时间（ゼツボウタイム），画面呈现一个外圈黄色、内圈蓝色的圆环，中央是△键的按键提示——黄圈的幅度跟电力槽成正比，蓝圈的幅度可以通过装备技能扩大。在不断缩小的白圈进入圆环范围内时按下按键就能获救，由腐川冬子用电击枪替小丸解围。在黄圈范围内按下需消耗 1 格电力槽，蓝圈范围内按下则不消耗电力槽。一旦失败游戏便会 Game Over。





原希望峰学园的学生、初代幸存者之一腐川冬子的另一人格，知名的连续杀人犯，经过训练后已经可以在一定程度上控制该人格。

使用屠杀者・翔会徐徐消耗电力槽，电力耗尽则自动换回小丸。她本身无敌，即使是面对部分 BOSS 也可以尽情攻击，但受到攻击时会硬直甚至倒地，可通过 × 键做出回避动作。平时按□键即能使用剪刀展开连续攻击，长按□键蓄力会逐步发出“紫色→蓝色→浅蓝色”的光圈，三个阶段的蓄力必杀动作也有所不同。按 L 键配合△或○键能发动“剪刀狂欢”，具体后文详述。



①	电击枪的电力槽
②	苗木小丸的生命力
③	剪刀狂欢的锁定目标
④	屠杀者・翔的狂欢槽

剪刀狂欢

剪刀狂欢（チョッキンフィーバー）是比蓄力必杀更为强力的招式，发动时需要消耗画面右下的狂欢槽，平时以通常攻击命中敌人该槽就会自动积蓄。按住 L 键后屏幕中央会出现“×”形的锁定框，L+△键消耗 1 格狂欢槽，攻击当前锁定的目标单体；L+○键消耗 3 格狂欢槽，攻击当前锁定的目标、以及其附近的敌人（距离太远的无法覆盖到）。发动剪刀狂欢后，具体演出动作也有一定随机性。



言弹

言弹（コトダマ）是系列的一大精髓，本作中真正变成了“子弹”，通过骇客枪射出。游戏里共有 8 种效果各异的言弹，随着流程的推进逐步获得，用于战斗或解谜，除“动”和“观”以外，其他言弹都有残弹数的限制。

简写	汉字	日文	威力	弹数	连射
壊	自发破坏	コワレロ	100	40	32
動	强制作动	ウゴケ	0	∞	32
踊	操作舞蹈	オドレ	70	20	32
観	透明观察	カンサツ	0	∞	32
噴	逆流喷射	フキトベ	80	20	32
痺	送电麻痹	シビレロ	500	10	32
燃	连击燃烧	モエロ	50	150	32
接	回路接续	ツナガレ	300	10	32

注：表中为言弹的基础数据。

效果说明

坏：最基本的攻击型言弹，命中大部分黑白熊的左眼弱点能一枪解决（右上角提示 NICE SHOT），且命中弱点后下一发子弹会大幅强化威力。

动：非战斗型言弹，主要用于解谜，诸如启动开关、装置，令汽车运转等。在恰当的时机使用，也可以利用机关间接消灭敌人。

踊：命中敌人造成伤害的同时能令其翩翩起舞，陷入无防备状态。打中警报黑白熊可以利用它吸引附近的敌人聚集，从而一网打尽。

观：非战斗型言弹，举枪后准星效果类似手电，用其仔细观察场景有可能发现一些潜在的线索，用于解谜和找寻收集要素“隐藏小孩”。

喷：准星为一个矩形框，攻击范围大、但射程较短，可以吹飞正面的敌人。常用于突出重围、喷飞防御黑白熊的盾牌，以及滚球黑白熊。

痹：最强力的攻击型言弹，命中目标可在周围形成一定范围的电流，波及其身边的敌人。如果目标在水中，能对水域相连的所有敌人造成巨大伤害。

燃：威力倒数第二，虽然连射数据看似与其他言弹一样，但按住 R 键可以自动快速地连续发射，再加上弹数充足，能将一般敌人压制得毫无还手之力。

接：真正的价值在于可以操控敌人的言弹，命中目标后画面左下角会显示操作方式，左摇杆控制移动、× 键奔跑，□键攻击，按△键解除操纵。



购买·强化



击倒黑白熊后有一定几率掉落黑白熊徽章（モノクマメダル），这是游戏中的货币，用于在黑白熊小孩开办的商店中购买修辞弹、或是强化屠杀者・翔的能力。通关后还能购买“おまけ”模式中的动画、音乐等鉴赏内容。

修辞弹

修辞弹（デコダマ）是本作中新增的概念，由各种形容词构成，随着流程的推进逐步开放，最后两种在一周目通关后才会开启。除了非战斗型的言弹“动”和“观”以外，其他言弹都可以装备两种修辞弹，凭此强化威力、装填数和连射性能 3 项基础能力。买齐所有的修辞弹共需徽章 26378 枚。

名称	威力	装填数	连射性能	所需徽章	开放时期
必ず	4	3	2	100	第 1 章
悲しく	6	6	0	200	第 1 章
大きく	0	10	0	80	第 1 章
素早く	0	0	12	120	第 1 章

名称	威力	装填数	连射性能	所需徽章	开放时期
元气に	0	15	0	90	第 1 章
爱らしく	0	6	4	180	第 1 章
正しく	8	5	4	290	第 2 章
荒く	6	0	4	168	第 2 章
嫌らしく	9	9	0	252	第 2 章
强く	20	0	0	280	第 2 章
华丽に	0	0	16	336	第 2 章
煌びやかに	0	0	20	380	第 3 章
美しく	0	9	8	280	第 3 章
派手に	9	0	8	380	第 3 章
痛々しく	30	0	0	680	第 3 章
泽山	0	20	0	220	第 3 章
诚实に	12	7	6	350	第 3 章
激しく	25	0	0	480	第 3 章
力强く	40	0	0	800	第 4 章
默々と	12	12	0	480	第 4 章
途辙もなく	0	25	0	480	第 4 章
色つぽく	0	0	24	720	第 4 章
自慢げに	12	0	10	540	第 4 章
乐しげに	0	12	10	540	第 4 章
眩しく	15	10	8	740	第 5 章
无限に	0	30	0	999	第 5 章
病的に	15	15	0	460	第 5 章
情热的に	15	0	12	660	第 5 章
华々しく	60	0	0	1200	第 5 章
可爱らしく	0	15	12	560	第 5 章
恶魔的に	0	0	32	3333	通关后
神々しく	100	30	24	10000	通关后

修辞组合

当特定的修辞弹两两组合时，有可能触发增益，从而获得额外的加成效果。两个修辞弹之间会有箭头相连，并显示"Good！"或"Excellent！"的提示。具体的组合方式和加成效果参看下表。

修辞弹 1	修辞弹 2	提示	加成效果
强く	诚实に	Good!	威力 +6、弹数 +1
强く	大きく	Good!	威力 +4、弹数 +2
强く	荒く	Excellent!	威力 +13、连射 +2
强く	美しく	Good!	威力 +4、弹数 +1、连射 +1
强く	痛々しく	Good!	威力 +10
强く	力强く	Good!	威力 +12
强く	情热的に	Good!	威力 +7、连射 +1
大きく	激しく	Good!	威力 +5、弹数 +2、连射 +2
大きく	元气に	Good!	弹数 +5
大きく	泽山	Good!	弹数 +6
大きく	途辙もなく	Good!	弹数 +7
大きく	华々しく	Excellent!	威力 +30、弹数 +5
大きく	无限に	Good!	弹数 +8
素早く	必ず	Excellent!	威力 +2、弹数 +1、连射 +7
素早く	激しく	Good!	威力 +5、连射 +2
素早く	美しく	Good!	弹数 +1、连射 +4
素早く	默々と	Good!	威力 +2、弹数 +2、连射 +2
素早く	途辙もなく	Excellent!	弹数 +12、连射 +6
素早く	华々しく	Good!	威力 +12、连射 +2
必ず	正しく	Good!	威力 +2、弹数 +1、连射 +1
必ず	诚实に	Excellent!	威力 +8、弹数 +5、连射 +4
必ず	自慢气に	Good!	威力 +3、连射 +3
必ず	情热的に	Good!	威力 +3、连射 +2
悲しく	激しく	Good!	威力 +6、弹数 +1
悲しく	嫌らしく	Excellent!	威力 +7、弹数 +7
悲しく	痛々しく	Excellent!	威力 +18、弹数 +3
悲しく	途辙もなく	Good!	威力 +1、弹数 +6
悲しく	病的に	Excellent!	威力 +10、弹数 +10
爱らしく	元气に	Good!	弹数 +4
爱らしく	美しく	Good!	弹数 +3、连射 +2
爱らしく	派手に	Good!	威力 +1、弹数 +1、连射 +2
爱らしく	乐しげに	Good!	弹数 +3、连射 +2
爱らしく	眩しく	Excellent!	威力 +7、弹数 +8、连射 +6
爱らしく	可爱らしく	Excellent!	弹数 +10、连射 +8
荒く	激しく	Excellent!	威力 +15、连射 +2
荒く	痛々しく	Good!	威力 +7
荒く	自慢气に	Good!	威力 +3、连射 +2
荒く	情热的に	Good!	威力 +4、连射 +3
激しく	元气に	Good!	威力 +5、弹数 +3
激しく	派手に	Excellent!	威力 +17、连射 +4
激しく	泽山	Good!	威力 +5、弹数 +4
激しく	情热的に	Excellent!	威力 +20、连射 +6
元气に	正しく	Good!	威力 +1、弹数 +4
元气に	泽山	Good!	弹数 +7
元气に	乐しげに	Good!	弹数 +5、连射 +2
元气に	自慢气に	Excellent!	威力 +6、弹数 +7、连射 +5
元气に	眩しく	Good!	威力 +3、弹数 +5、连射 +1
元气に	病的に	Excellent!	威力 +7、弹数 +15
元气に	华々しく	Good!	威力 +12、弹数 +3
华丽に	美しく	Excellent!	弹数 +4、连射 +15
华丽に	煌びやかに	Good!	连射 +7
华丽に	色つぽく	Good!	连射 +8
华丽に	华々しく	Excellent!	威力 +30、连射 +8
正しく	美しく	Good!	威力 +1、弹数 +2、连射 +2
正しく	诚实に	Excellent!	威力 +10、弹数 +6、连射 +5
正しく	默々と	Good!	威力 +4、弹数 +3
正しく	力强く	Excellent!	威力 +24、弹数 +2、连射 +2
嫌らしく	派手に	Good!	威力 +3、弹数 +1、连射 +1
嫌らしく	痛々しく	Good!	威力 +7、弹数 +1
嫌らしく	途辙もなく	Excellent!	威力 +4、弹数 +17
嫌らしく	病的に	Good!	威力 +4、弹数 +4
美しく	煌びやかに	Good!	弹数 +1、连射 +5
美しく	色つぽく	Good!	弹数 +1、连射 +6
美しく	可爱らしく	Good!	弹数 +4、连射 +4
美しく	情热的に	Excellent!	威力 +7、弹数 +4、连射 +10
派手に	自慢气に	Good!	威力 +4、连射 +3
派手に	力强く	Good!	威力 +9、连射 +1
派手に	色つぽく	Excellent!	威力 +4、连射 +16
派手に	华々しく	Good!	威力 +13、连射 +1

修辞弹 1	修辞弹 2	提示	加成效果
痛々しく	途轍もなく	Good!	威力 +6、弹数 +5
痛々しく	病的に	Good!	威力 +9、弹数 +3
泽山	途轍もなく	Good!	弹数 +9
煌びやかに	乐しげに	Good!	弹数 +2、连射 +6
煌びやかに	自慢げに	Good!	威力 +2、连射 +6
煌びやかに	色っぽく	Good!	连射 +8
煌びやかに	眩しく	Excellent!	威力 +7、弹数 +5、连射 +14
诚实に	默々と	Good!	威力 +4、弹数 +3、连射 +1
诚实に	眩しく	Good!	威力 +5、弹数 +3、连射 +2
默々と	力强く	Good!	威力 +10、弹数 +2
默々と	病的に	Good!	威力 +5、弹数 +5
乐しげに	自慢げに	Good!	威力 +2、弹数 +2、连射 +4
乐しげに	眩しく	Good!	威力 +3、弹数 +4、连射 +3
乐しげに	华々しく	Good!	威力 +12、弹数 +2、连射 +2
自慢げに	色っぽく	Good!	威力 +2、连射 +6
自慢げに	可爱らしく	Good!	威力 +2、弹数 +3、连射 +4
力强く	情热的に	Good!	威力 +11、连射 +2
途轍もなく	无限に	Good!	弹数 +11
色っぽく	眩しく	Good!	威力 +3、弹数 +2、连射 +6
色っぽく	可爱らしく	Good!	弹数 +3、连射 +7
色っぽく	情热的に	Good!	威力 +3、连射 +7
眩しく	可爱らしく	Good!	威力 +3、弹数 +5、连射 +4
眩しく	华々しく	Good!	威力 +15、弹数 +2、连射 +1
病的に	恶魔的に	Good!	威力 +3、弹数 +3、连射 +6

注：修辞弹 1、修辞弹 2 的先后顺序不限。

剪刀强化

剪刀强化（ハサミ强化）用于加强屠杀者・翔的各种能力，具体项目参看表格。全部强化满需要徽章 13300 枚。

强化项目	所需徽章			效果
	1 级	2 级	3 级	
连续攻击回数	100	300	600	增加通常攻击的连续攻击次数
攻击速度	150	250	700	提升攻击速度
チャ－ジ攻击力	300	800	1500	强化蓄力攻击威力
チャ－ジ速度	250	700	1200	缩短蓄力所需时间
フィ－バ－ゲ－ジ上限	300	400	900	增加狂欢槽上限
フィ－バ－ゲ－ジ上升量	200	300	850	提升狂欢槽积蓄速度
电池消费量低下	500	1000	2000	减缓电力槽的消耗速度

技能装备



随着经验值的累积，可以提升苗木小丸的等级，从而增加 SP 上限，用于装备更多的强化技能（スキル）。装备技能界面下，中央有苗木小丸和屠杀者・翔的形象，当其挥舞手臂时表明当前所选技能对该角色有效。除了初期持有的“オ－トロック”外，其他大部分技能都要在各章节中收集参考书才能获得，还有 5 个技能是以“优”评价过关时的额外奖励。

技能名称	SP	技能效果
オ－トロック	1	敌人靠近时会自动瞄准
期待の肉体	4	最大体力值 +1
电力アップ	2	绝望时间按键成功后，敌人的麻痹时间增加少许
一夜漬け	2	经验值获得量增加少许
目覚めた女子力	2	体力回复效果 +1
采集家	1	击倒敌人时稍微容易掉落道具
レイズ	4	黑白熊徽章的获得枚数增加少许
暴力冲动	4	电池最大所持数 +1
速射技术	1	准星的移动速度上升少许
精密射击	1	准星的移动速度下降少许
节电上手	5	绝望时间的蓝色判定范围增加
注目の肉体	4	最大体力值 +1
精密射击改	2	准星的移动速度下降
溢れる女子力	2	体力回复效果 +1
发掘家	2	击倒敌人时容易掉落道具
日々の努力	5	经验值获得量增加
リレイズ	6	黑白熊徽章的获得枚数增加
超勉强法	8	经验值获得量大幅增加
战斗技术	6	举枪时也可以跑动
速射技术改	2	准星的移动速度上升
二人の绊	3	绝望时间按键成功后，敌人的麻痹时间增加
羡望の肉体	4	最大体力值 +1
破坏冲动	4	电池最大所持数 +1
冒险家	3	击倒敌人时非常容易掉落道具
揺るぎない女子力	2	体力回复效果 +1
超レイズ	10	黑白熊徽章的获得枚数大幅增加
杀人冲动	4	电池最大所持数 +1
自家发电	5	绝望时间的蓝色判定范围增加

注：自动锁定（オ－トロック）在面对多个敌人时会影响操作，不建议装备。

敌人种类



相比系列正统作品，《枪弹辩驳》的吉祥物黑白熊在本作中的种类大幅增加。不同种类的黑白熊特性各异，对付它们的方法也有所差别，不过红色的左眼都是它们的弱点，准确命中能够造成硬直和更大的伤害，这一点是通用的。当敌人发现玩家时头上会出现“！”号，在场景的拐弯处多转动视角，尽量在敌人无防备的情况下攻击才能降低危险。

普通黑白熊（モノクマ）：最普通的形态，发现玩家后会积极地靠近并展开近身爪击，初期移动和攻击速度都很慢，后期会提升速度并追加跳跃攻击。

炸弹黑白熊（ボンバーモノクマ）：站在远处投掷炸弹进行攻击，爆炸的范围并不大。击倒后它会自爆，波及到身边的敌人，或是炸开一些通路。

警报黑白熊（サイレンモノクマ）：发现玩家后会发出警报，召集附近的敌人一起扑过来。也可以利用这一特点以“踊”之言弹攻击将敌人聚集，并找机会一网打尽。

废品黑白熊（ジャンクモノクマ）：毫无萌感甚至有些恶心的形态，体力值很高，即使命中弱点也要数枪才能击倒。其向前方跳跃攻击前会摇头晃脑一阵，牢记此规律再与它周旋。

防御黑白熊（ガードモノクマ）：手持防爆盾，能抵御来自正面的大部分攻击，靠近后会用警棍展开攻击。用“喷”之言弹打飞盾牌后，就跟普通黑白熊一致了。

滚球黑白熊（ボールモノクマ）：远程会喷吐各种垃圾对玩家的视线造成干扰，近身后则用头撞击。以“踊”之言弹命中能令其缩回四肢，再用“喷”之言弹打飞，波及附近的敌人。

野兽黑白熊（ビーストモノクマ）：如野兽一般以四足行走的形态，突进攻击力极高，大多出现在游戏机房间，顺利解谜可以令其陷入不能动弹的过热状态。正面交手时对方有一定几率闪避子弹，较难命中，建议直接换出屠杀者・翔近身攻击。

毁灭黑白熊（デストロイモノクマ）：手持火焰枪、身背喷射器，能够飞行的形态。平时以喷射火球发动远程攻击，也会直接俯冲过来展开自杀式撞击。推荐以“燃”之言弹的连射特性压制。

场景元素



扭蛋机（モノモノマシーン）：以“动”之言弹命中能掉出体力（ハート）、电池（バッテリー）或各种弹药（ダンガン）的补给，只能启动一次。

黑白熊徽章（モノクマメダル）：击倒敌人后有一定几率掉落，分为铜、银、金三种，敌人越强、难度越高，徽章枚数越多。

游戏机（MONOC-MAN）：恶搞《吃豆人》（PAC-MAN）的街机台，以“动”之言弹命中启动，可以从监视器的视角观察隔壁区域的情况，右上角会显示解谜所限制使用的言弹种类。

指路飞碟（ミチビキ UFO）：浮在空中的小型飞碟，以“动”之言弹命中会跳出机器人（形似“贰大机器人”）并以箭头给玩家指路。

全息装置（ホログラム）：以“动”之言弹命中启动会出现黑白熊小孩的全息投影，用于在游戏机区域吸引敌人、进行解谜。

收集要素：本作中有大量的收集要素，具体分为——笔记碎片（スクラップノート）、通缉名单（殺すリスト）、漫画/书籍（本）、袜子画册（くつしたリックスちゃん）、隐藏小孩（カクレキッズ）。这些都与奖杯息息相关，其中隐藏小孩需要以“观”之言弹才能发现，此外还有强化技能相关的参考书有待收集。



过关评价



完成章节 1 ~ 5 后系统会根据玩家的表现给出评价，评价分为三项：游戏机房间解谜成功数，即游戏达成度；Retry 次数；隐藏小孩发现数。评价满分为 300，游戏机房间解谜不完美、隐藏小孩未发现以及 Retry 都会扣分。不同难度下扣分不同，分别为 –10、–20、–30。最终分数高于 240 才能得到“优”评价，进而获得本章的强化技能和额外的黑白熊徽章奖励。

流程攻略

游戏开始前需要先进行难度选择以及视角设定。屠杀者模式（ジェノサイダ－モ－ド）、小丸模式（こまるモ－ド）、绝望模式（ゼツボウモ－ド）难度逐级提升。难度越高，补给越少、过关评价扣分越多，不过战斗经验值和黑白熊徽章回报更加丰厚。最低难度下电池槽还会自动回复，玩家可以积极地切换屠杀者・翔。“オ－トカメラ”为自动追尾视角，“マニュアルカメラ”则为手动视角，可用右摇杆调整。

由于本作中有不少收集品都是错过后就无法再拿到，而且并非所有的区域都有地图，因此建议玩家结合文字和地图展开搜索。

Prologue 希望の妹と希望の战士

序章部分没有任何收集要素，且可走的道路只有一条。黑白熊破门而入后，利用左摇杆配合 × 键控制小丸移动，借助餐桌的卡位逃离熊爪。来到走廊后向右侧走，一路绕到电梯前触发剧情。

⬇

得到骇客枪、逃入餐厅后开始战斗部分的系统教学。目前可以使用全部 8 种言弹，而且也没有弹数限制，玩家不妨尽情尝试各种效果。击倒餐厅内的全部黑白熊后触发剧情。

⬇

OP 过后游戏暂时变成横版，沿途的黑白熊都无须理会，径直向右跑到公园触发剧情。

⬇

再次拿回的骇客枪已大幅弱化，只有“坏”之言弹。调查地上的礼盒得到“动”之言弹，以其命中门左侧的红色指示灯便能开启大门。

⬇

出门后击倒沿途的敌人一路前行，在闸门落下处先解决捣乱的黑白熊，再用“动”之言弹攻击红色的开关开启闸门，走上楼梯进入房间后序章结束。



▲在“希望的战士”自我介绍时，按□键还能看到配合图片的详细介绍。

CHAPTER 1 地獄の中心で愛を叫ぶマモノ

剧情后开启角色切换系统，在系统教学期间可以尽情使用屠杀者・翔作战，没有时间限制。清光敌人后继续剧情，屋顶的黑白鸭坐盆是本作的存档点。

⬇

来到医院 2F，前往北侧的电源室，以“动”之言弹命中红色的电源盘，开启电源后方能在货架上发现【笔记碎片】。



穿过闸门前往 1F，东侧区域由于消防门的阻挡目前无法前往。西北小房间的礼盒中可以得到“坏”之言弹补给，西侧的诊断室 (DIAGNOSIS ROOM) 则有【漫画 / 书籍】和【笔记碎片】的收集。

◆游戏机解谜

进入西南的监控室 (MONITORRING ROOM)，用“动”之言弹启动游戏机。利用黑白熊们的视野盲点，从南侧绕至西侧，最终到达大门处离开医院。





标号	收集类型	名称
1	笔记碎片	よくない何かが起こっている……
2	漫画 / 书籍	ビリー・ミリガン・ロワイヤル
3	笔记碎片	あの事件再发？塔和を袭う暴徒

离开医院时北侧有 2 头黑白熊正在杀戮，它们身边的尸体上有【笔记碎片】的收集。



前进不远以“动”之言弹命中挡路的车辆，使其移动。西南角的礼盒中有“坏”之言弹补给。



途中的黑白熊小孩无须理会，只要小心转角处潜伏的黑白熊。绕到断裂的道路对面时还有【漫画 / 书籍】的收集。



推开提示“工事中”的大门，在建筑工地处双人协力爬上黄色的集装箱，这里会出现新敌人“炸弹黑白熊”。



离开工地时以“动”之言弹移开非必经之路上的车辆，可以在角落找到【强化技能】。随后进入旅馆内部。



标号	收集类型	名称
1	笔记碎片	魔物の杀し方、寄り拔き杰作选①
2	漫画 / 书籍	杀さない权利
3	强化技能	期待の肉体

在旅馆 1F 大厅首次看到黑白熊扭蛋机，以“动”之言弹攻击会掉落补给道具，但每台只能用 1 次。



双人协力爬上断裂的楼梯，到达 2F，在电话处触发剧情。



沿着长廊前进，左右共有 3 间可以进入的房间，分别可以找到 2 本【漫画 / 书籍】和 1 份【笔记碎片】。打开地上的一个红色礼盒时，还会有黑白熊破窗而入。



在电梯前发现【通缉名单】，并乘坐电梯返回 1F。



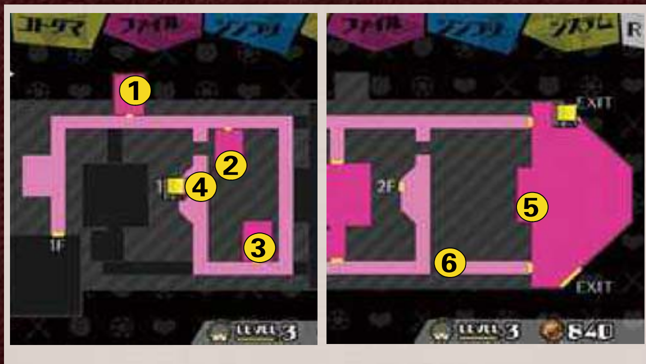
◆游戏机解谜

在西侧的小接待室启动游戏机。趁炸弹黑白熊走到普通黑白熊中间时将其打爆，便可继续通行。



◆挑战书解谜

到达东侧的大厅后需要解开黑白熊小孩的谜题才能离开。先启动房间内的游戏机 (旁边有【笔记碎片】的收集)，看到的图案是英文“hELL”，但根据提示要将其反过来看，故得到的密码是“7734”。



标号	收集类型	名称
1	漫画 / 书籍	止まらない男
2	笔记碎片	塔和シティの成り立ち
3	漫画 / 书籍	あの子の中の爆弹 1
4	通缉名单	タカアキックス（石丸高秋）
5	笔记碎片	塔和グル－プの技术力の威光
6	强化技能	一夜渍け（注：之后才能获得）

返回大街上先往东南走，以“动”之言弹启动车辆，便能将前面的 3 头黑白熊一网打尽。

⬇

走上天桥后先往三个黑白熊小孩的方向走，楼梯下的集装箱边有【强化技能】。

⬇

从天桥西侧的楼梯下去，靠近跨海大桥时触发剧情。跑到尽头后大桥因爆炸开始发生崩塌，需要在限定时间内返回之前的街道。遇到大批黑白熊挡路时攻击炸弹黑白熊便可炸开通路。

⬇

剧情过后先 180 度转身，断桥边有【笔记碎片】的收集。而从旅馆东南的大门进入，在房间尽头的土堆下可以回收先前拿不到的【强化技能】“一夜渍け”（注意离开时有黑白熊偷袭）。

⬇

回到大街上向北侧前进，在这里会看到黑白熊小孩开设的商店，可以购买修辞弹或强化剪刀。

⬇

前进不远遭遇新敌人警报黑白熊。消灭敌人后北侧派出所(KOBAN)的桌子上有【笔记碎片】。

⬇

◆游戏机解谜

进入房间得到新的言弹“踊”。启动游戏机，用“踊”之言弹命中警报黑白熊，等周围的敌人都被吸引过去后，再以“动”之言弹攻击车辆一并解决。

⬇

向东北走，在存档点附近有【漫画 / 书籍】。到达地铁站入口发现闸门关闭着，调查边上的尸体得到钥匙，但很快就被黑白熊小孩偷走。

⬇

追着小孩爬上集装箱，在黑白熊扭蛋机边的废墟下能发现【袜子画册】。

⬇

◆游戏机解谜

进入建筑工地启动游戏机。先以“踊”之言弹攻击警报黑白熊，再打倒炸弹黑白熊便能将敌人一网打尽。从现场找到的挑战书得知小孩已前往医院。

⬇

推门离开，用炸弹黑白熊炸开挡路的集装箱。这里会看到指路飞碟，以“动”之言弹命中它就会指明前进的方向。

⬇

医院门口聚集着不少敌人，不妨直接换出屠杀者・翔将它们快速清掉。



标号	收集类型	名称
1	强化技能	电力アップ
2	笔记碎片	桥から逃げられるはずだ
3	笔记碎片	最も影响のあるグル－プ企业
4	漫画 / 书籍	龙卷战队マワルンジャ－
5	袜子画册	くつしたソックスちゃん【1】



又回到了医院内部，在大厅北侧的书架上有【袜子画册】。1F 先前挡路的防火门会开启，沿着南侧走廊追赶小孩的同时，左手边的诊断室里有【笔记碎片】。

⬇

进入 1F 东北的手术室（OPERATING ROOM）遇到新敌人废品黑白熊，将其消灭房间的大门才会开启。

⬇

从西北的楼梯追上 2F，此时可以先前往屋顶，击倒 4 只炸弹黑白熊后在北侧找到【通缉名单】。

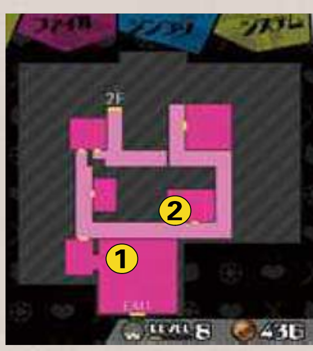
⬇

回到 2F，在西南角的尸体边找到【笔记碎片】，病房（SICK ROOM）内的桌子上有【强化技能】，走廊东侧的豪华病房内则有【漫画 / 书籍】。

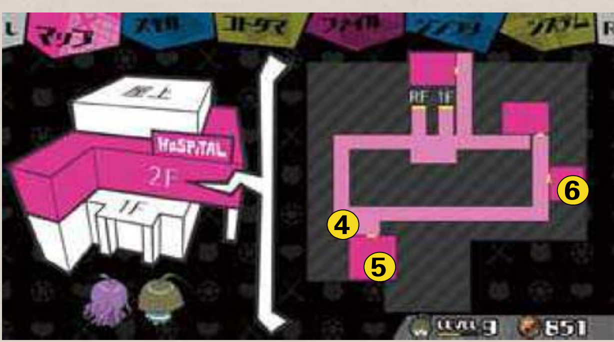
⬇

◆挑战书解谜

进入东北角的院长室（DIRECTOR ROOM），接受黑白熊小孩的挑战书。先从礼盒中拿到新的言弹“观”。根据保险箱上的提示“眉毛、头发、胡子、眼镜”，切换“观”之言弹对着墙上的 4 张照片，按照提示里的顺序调查照片，姓名里的汉字就是密码。输入“2413”拿回钥匙。







标号	收集类型	名称
1	袜子画册	くつしたソックスちゃん【2】
2	笔记碎片	コドモの乐园 铁の掟 1 亿箇条①
3	通缉名单	ゴンタケルス（雪丸竹道）
4	笔记碎片	モノクマに脚を潰された
5	强化技能	目覚めた女子力
6	漫画 / 书籍	清纯家族交友



接下来要原路返回地铁站入口，由于得到了“观”之言弹，现在可以去搜寻地图中的【隐藏小孩】（具体位置参考图示）。

⬇

在飞碟下方会有黑白熊冲出来，同时也为玩家开通了捷径。

⬇

◆游戏机解谜

进入北侧房间启动游戏机。先以“动”之言弹移开汽车，再以“踊”之言弹命中警报黑白熊吸引敌人，最后击倒炸弹黑白熊清场。在本区域的尸体边还有【笔记碎片】。

⬇

利用炸弹黑白熊炸开集装箱，以钥匙开启地铁站的闸门，进入其中后就将迎来首场 BOSS 战。



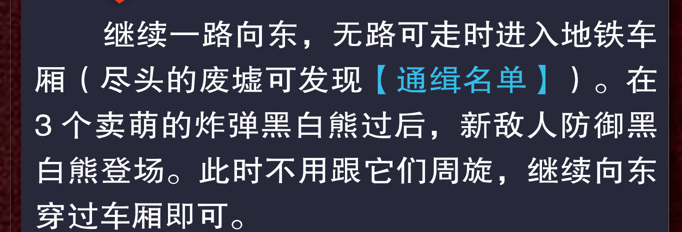
标号	收集类型	名称
1	隐藏小孩	“勇者”大门大（医院门边的废墟）
2	笔记碎片	大门の手记
3	隐藏小孩	“僧侣”烟蛇太郎（汽车正面的引擎盖）
4	隐藏小孩	“战士”空木言子（裂缝处的废墟）
5	隐藏小孩	“贤者”新月渚（下层的沙砾堆）
6	隐藏小孩	“魔法使い”モナカ（地铁站入口边）

BOSS 战・勇者



机器人的弱点是胸口的黑白熊徽章区域，平时它会以左手挡住弱点，建议专心躲避对方的招式。BOSS 旋转攻击的范围较大，一定要提前移动，在其发招前左手会挥舞一下，可以抓住瞬间攻击其弱点。如果是对瞄准信心不足的玩家，不妨等机器人右手的钻头插入地面、陷入硬直状态后再展开反击。注意当大门大喊出“必杀”后，机器人会举起双手直奔过来，此时以“坏”之言弹连续命中其弱点才能中断攻击动作，并使其陷入眩晕状态，否则必定被打翻在地。屠杀者・翔可以无视防御直接攻击弱点。来往几个回合、把徽章打碎，弱点呈红色时就表明 BOSS 的 HP 已经所剩无几。获胜后原路返回，本章结束。

“优”评价奖励：强化技能“采集家”。



穿过检票口后向南到达下一层，西侧道路尽头可发现【隐藏小孩】，往东走不远在尸体边还有【笔记碎片】。

⬇

继续一路向东，无路可走时进入地铁车厢（尽头的废墟可发现【通缉名单】）。在 3 个卖萌的炸弹黑白熊过后，新敌人防御黑白熊登场。此时不用跟它们周旋，继续向东穿过车厢即可。

⬇

发生坍塌后需要在限制时间内沿原路返回，操作强制切换到屠杀者・翔（不用考虑电力消耗）。遇到黑白熊小孩挡路时，得先把当前场景的敌人清掉。

⬇

剧情过后回到地面，却发现大量黑白熊在跳广场舞。返回地下得到新的言弹“喷”，这下便能喷飞防御型黑白熊的盾牌、再对它造成伤害了，随后穿过西侧的检票口离开。



标号	收集类型	名称
1	隐藏小孩	“勇者”大门大（尸体附近的柱子）
2	笔记碎片	16 岁なのに死にたくない
3	通缉名单	カノンドス（仲岛花音）

刚来到地下商店街区域有两波黑白熊小孩围着尸体，捡起地上的空礼盒会引出 3 头黑白熊。直行向西走到尽头则有【笔记碎片】。



行进途中看到指路飞碟时，北侧的房间内可找到【漫画 / 书籍】。东侧的两个房间则都上着锁，暂时无法进去探索。



◆游戏机解谜

进入东北的房间启动游戏机，绕到炸弹黑白熊身后，用“喷”之言弹将其轰飞到远处的 6 头黑白熊之中，以爆炸全部消灭。注意飞出的角度，太歪的话容易有漏网之鱼。

⬇

靠近北侧的楼梯时触发剧情，一群黑白熊正在围殴着什么。被袭目标有 3 格体力，需要在耗尽前替其解围。



向西走调查大门发现也被锁着，白熊会从通风管钻入替玩家开门。建议先返回东侧，回收先前两个上锁房间内的【强化技能】和【通缉名单】。



返回白熊最初打开的大门处，在北侧通道朝南的闸门间隙中可以发现【隐藏小孩】。



◆游戏机解谜

进入西北房间启动游戏机，解谜方针跟先前类似，同样是以“喷”之言弹吹飞炸弹黑白熊，只不过需要在防御黑白熊背朝着内侧时发动，否则其盾牌会抵御住爆炸。

继续向南，在指路飞碟东侧的小房间内有【笔记碎片】。在本区域西南角再度遭遇废品黑白熊，不想跟它纠缠的话可以直接开门离开。



标号	收集类型	名称
1	笔记碎片	コドモの乐园 铁の掟 1 亿箇条②
2	漫画 / 书籍	落ち込む技术
3	强化技能	レイズ
4	通缉名单	ユ－タックス（朝日奈悠太）
5	隐藏小孩	“僧侣”烟蛇太郎（闸门后的墙上）
6	笔记碎片	ひと思いに自死を选びたい

到达下水道区域后爬上扶梯，随后要在白熊扳动转盘、搭设桥梁期间保护它，只能在对岸进行远程攻击，附近也会自动掉落“坏”之言弹的补给。



过桥并爬下扶梯后，让白熊进入拐角处的通风管道，可以发现【笔记碎片】，同类的收集还有②处的【强化技能】。



在桥上遇敌时用“喷”之言弹可以直接把它们打落水，但这样只有经验，不会掉落道具或徽章。



最东侧的通风管就不要调查了，里面没有东西且会惹来黑白熊。从存档点处向北走到尽头有【笔记碎片】的收集。



爬上扶梯后又要靠白熊到对面搭桥，防守战时水上的圆盘处会出现炸弹黑白熊，需看准时机把它喷到对岸，炸倒防御、废品黑白熊可以节约子弹。



◆游戏机解谜

到达南侧区域启动游戏机，解谜步骤是当警报黑白熊走到悬崖边时以“踊”之言弹攻击，等废品黑白熊靠近后，再以“喷”之言弹把它们一起打落。这里还有一个【笔记碎片】不要错过。

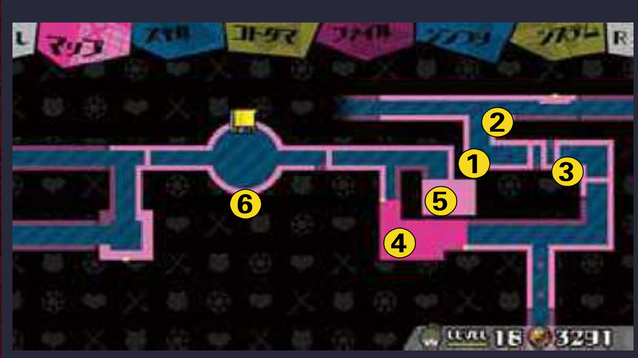


◆挑战书解谜

爬下扶梯后先往指路飞碟所示的反方向走，在这里接受黑白熊小孩的挑战书。题面看似是“能干的小孩‘枪手’打坏了 10 个盘子，请问盘子变成了几个？”但由于日语的“铳”跟“十”发音相同，“割”有“打坏”或“除法”的意思，故 10÷10=1。4 个通风管从左到右依次表示 A ～ D，让白熊爬入左起第三个通风管方能得到【袜子画册】。



爬上地图北侧的扶梯便能进入大人们的秘密基地，对岸的【漫画 / 书籍】目前无法拿到。



标号	收集类型	名称
1	笔记碎片	デモンズハンティング
2	强化技能	暴力冲动
3	笔记碎片	绝对に食べたい春のスイ－ツ 100
4	笔记碎片	お前に会えて本当によかった
5	袜子画册	くつしたソックスちゃん【3】
6	漫画 / 书籍	きみとぼくの妹のシックス［略］（注：之后才能获得）

地图正中央的卡车下有【笔记碎片】，西北的女性叶隐浩子处则可以交付之前找到的通缉名单。之后找白熊对话。



进入会议室后右侧有 4 个储物柜可供调查，都藏有收集要素，搜刮完毕后触发剧情。



离开会议室，留宿一晚。次日告别白熊，先到对面去回收先前拿不到的【漫画 / 书籍】《きみとぼくの妹のシックス［略］》，最后沿下水道区域西南的扶梯到达地面。



标号	收集类型	名称
①	笔记碎片	杀戮ロボット・モノクマの谜
②	强化技能	连射技术
②	笔记碎片	大人の手记 1
②	笔记碎片	大人の手记 2
②	笔记碎片	牺牲者・行方不明者一览

刚到墓地区域背面就有一个【隐藏小孩】的收集。



在色彩缤纷的城区行进，河边的敌人都可以直接喷下去。但要注意自己别被炸弹引起的暴风炸到水中，这是即死的。炸弹黑白熊对面的木桥上还有【强化技能】。



在橱窗中有女性尸体的位置，边上的黑白熊纸板下有【笔记碎片】。



◆游戏机解谜

在游戏机区域首次出现全息装置，以“动”之言弹命中它会出现影像。利用这一特点启动隔壁房间的全息装置，吸引炸弹黑白熊靠近，然后将周围的敌人一网打尽。爬上楼梯还有【漫画 / 书籍】可供收集。



在有 4 个黑白熊小孩对着橱窗的位置（远处有 3 头黑白熊排成一列），转向河面可以发现【隐藏小孩】。



◆游戏机解谜

进入东南的房间启动游戏机，还是先用全息装置吸引炸弹黑白熊，再以“喷”之言弹将其吹飞到对面，炸死 3 只防御黑白熊。推门离开时在左侧的空橱窗中还有【笔记碎片】。



经过存档点后触发剧情，被大量黑白熊包围。此处可以利用警报黑白熊的站位，以“踊”之言弹命中它，配合“动”之言弹启动车辆、或炸弹黑白熊的自爆特点一口气解决敌人。获胜后进入高塔。



标号	收集类型	名称
①	隐藏小孩	“战士”空木言子（KEEP OUT 警戒带上方）
②	强化技能	精密射击
③	笔记碎片	魔物の杀し方、选り抜き杰作选②
④	漫画 / 书籍	あの子の中の爆弹 2
⑤	隐藏小孩	“贤者”新月渚（河面上空）
⑥	笔记碎片	烟蛇太郎の手记

高塔内每一层都有大量的收集要素，注意配合地图标识回收，这里就不逐一指明了。标号⑤的【笔记碎片】要等 3F 的剧情结束后才会出现。



调查 1F 的电梯发现无法运作，靠近楼梯时出现新敌人滚球黑白熊。建议先跑上楼梯，利用高低差导致其远程攻击无法命中，再慢慢收拾它。



◆游戏机解谜

进入 2F 南侧的房间启动游戏机，注意观察黑白熊的朝向，不要被它们发现。慢慢绕到滚球黑白熊后面，用“喷”之言弹攻击

它，就能像打保龄球一样把沿途的敌人全部撞飞。



推开服装店（CLOTHING STORE）的大门，用“喷”之言弹解决敌人后协力爬上断壁，先往右侧的道路走到尽头回收礼盒（绿色的会引来黑白熊）。



在 3F 用喷飞滚球黑白熊的方式清场。通过狭长的天桥时会被防御黑白熊前后夹击，迅速用“喷”之言弹开路，否则有可能被打落。



◆挑战书解谜

进入西北的房间接受黑白熊小孩的挑战书，提示只有一把钥匙是真的。用“观”之言弹观察墙壁，有箭头穿过三个救生圈的图案。在场景中有很多救生圈，但只有一处能实现一条直线穿过 3 个，在后面的就是真钥匙。



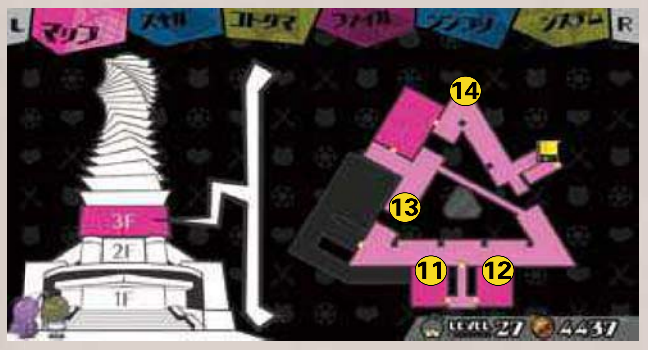
登上楼梯触发剧情，与幸存者一同返回 1F，记得回收新出现的【笔记碎片】“选りによって塔和シティが”。在电梯处等待破解时会被 3 只废品黑白熊围攻，直接用屠杀者・翔配合必杀技秒杀吧。



电梯开门后新敌人野兽黑白熊登场，将它们击倒并搭乘电梯就将迎来 BOSS 战。







标号	收集类型	名称
1	笔记碎片	ここがイヤだよ、魔物ちゃん
2	通缉名单	ヒロノザウルス（叶隐浩子）
3	笔记碎片	塔和タワ－从业员の手记①
4	笔记碎片	塔和タワ－へようこそ
5	笔记碎片	选りによって塔和シティが
6	袜子画册	くつしたソックスちゃん【4】
7	笔记碎片	塔和タワ－从业员の手记②
8	隐藏小孩	“魔法使い”モナカ（黑白熊雕像的后脑勺）
9	笔记碎片	塔和十九一について
10	强化技能	节电上手
11	漫画 / 书籍	灵能探侦ネコピと龙宫の遣い
12	通缉名单	アヤカネゴン（羽山あやか）
13	笔记碎片	コドモの乐园 铁の掟 1 亿箇条 前文
14	笔记碎片	塔和タワ－从业员の手记③

BOSS 战・僧侣



机器人的攻击方式有三种：①飞向空中朝正前方发动突进，看到其升空就要横向移动；②双手发射两枚有一定跟踪性能的飞弹，追尾性很低，积极移动就不难回避；③向上方发射两枚圆形炸弹，落地后一定时间爆炸，爆炸前会泛红光。由于 BOSS 的弱点在头顶，一般情况下无法击中，战斗的要点是以“喷”之言弹攻击落在地上的圆形炸弹（但注意不要靠得太近），把 BOSS 炸倒后就能攻击它的弱点了。反复几个回合弱点变红后，BOSS 会同时发动后两招，圆形炸弹也增加到 4 枚，反倒更利于玩家的进攻。获胜后搭乘电梯前往塔顶展望台，本章结束。

“优”评价奖励：强化技能“注目の肉体”。



CHAPTER 3 少女战线异状あり

一开始展望台会陷入一片黑暗，地图也无法显示。先向前方的亮光处走，触发剧情后得到荧光棒，利用“观”之言弹追寻着小孩的脚印前进。

在看到一个倒下的黑白熊像处往左走，植物边有【隐藏小孩】“勇者”大门大。

在黑白熊从黑暗中突然现身时，敌人后方有【通缉名单】“ネコネコマル（グランボアシェリ）”。

继续追寻脚印，在地上有一个黑白熊图案处还会遭遇两名敌人，附近的尸体边可找到【袜子画册】“くつしたソックスちゃん【5】”。最后沿着脚印靠近小孩、触发剧情。

爆炸后场景稍微变亮了一些，不过依旧没有地图。这里会不断刷出爆炸黑白熊，在透光的墙壁边击倒它能炸出通路。扭蛋机墙壁后的柜台上还有【笔记碎片】“コドモの乐园 铁の掟1亿箇条③”。

来到外侧先往左走，可以找到【强化技能】“精密射击改”，往右走则是存档点和通往下层的扶梯。

◆挑战书解谜

终于回到2F，以“动”之言弹命中房间内的红色电源板，令照明恢复。挑战书提示“黑暗中有光明”，先返回隔壁的房间调查“！”号提示的开关关闭电灯，墙壁裂缝透过的光线显示数字“251907”，但密码只有4位数。回到电源的房间以“观”之言弹照射墙壁裂缝，会看到两个方形印迹，其所在位置的数字需要删掉，因此最后的密码为“2197”。



走出闸门，正面的半空中有【隐藏小孩】。往前走先以“踊”之言弹命中滚球黑白熊，它们会缩回四肢，再以“喷”之言弹打飞。拐角处正在杀戮的黑白熊旁的尸体上还有【笔记碎片】。



◆挑战书解谜／游戏机解谜

下到1F又接到挑战书，主题是捉迷藏。首先启动游戏机观察野兽黑白熊的移动规律，场景中有4个“铁娘子”刑具，越是靠近发声源、画面中央的圆圈颜色越深（白→黄→蓝→紫）。唱歌的小孩位于右上角的刑具里，调查后令歌声停止，野兽黑白熊会全部进入过热状态，一枪就能解决。



大厅聚集着不少敌人，推荐以“打保龄球”的方式节省子弹。收集到【漫画／书籍】和【笔记碎片】就可以从正门离开。





标号	收集类型	名称
1	隐藏小孩	“僧侣”烟蛇太郎（裂缝的上方）
2	笔记碎片	塔和タワ－从业员の手记④
3	漫画／书籍	いきたくないゆうれい
4	笔记碎片	决して死ぬ译にはいかない

走出高塔，两侧的警车上分别有【通缉名单】和【强化技能】。直走消灭炸弹黑白熊后，在它右手边的木台上还有【隐藏小孩】。

◆挑战书解谜／游戏机解谜

进入房间又到了挑战书的环节，连续三个房间都要启动游戏机来逐一突破，以下是解谜方法：

①以“动”之言弹命中北侧的全息装置，吸引来炸弹黑白熊后再击倒。

②启动全息装置吸引警报黑白熊，再以“踊”之言弹命中它，最后启动车辆统统撞飞。

③以“坏”之言弹击倒中央的炸弹黑白熊，它的自爆会吹飞左右两个从而引起连锁反应。另外，游戏机所在房间的尸体旁还有【笔记碎片】。



通过三个房间后从黑白熊小孩手中得到新言弹“痹”，扭蛋机边上能找到【漫画 / 书籍】，在一幅公主和勇者的版画处还有【隐藏小孩】。



出门先往指路飞碟的反方向走，回收【袜子画册】。街上三个一组的黑白熊都可以用“痹”之言弹一网打尽，站在水上的防御黑白熊更是倒了大霉。

◆游戏机解谜

进入小房间启动游戏机。触发南侧的全息装置，再以“痹”之言弹命中走过来的黑白熊，就能依靠水的导电性能清场。



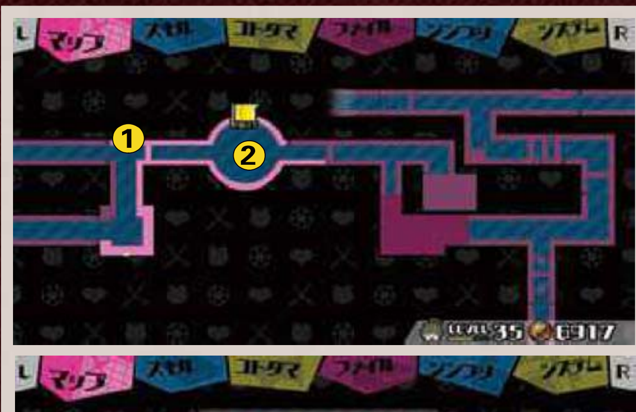
出门后先过桥，对面有【强化技能】。捡起后身后会跳下 5 个摆造型的敌人和 1 只炸弹黑白熊，该怎么做就不用多说了。

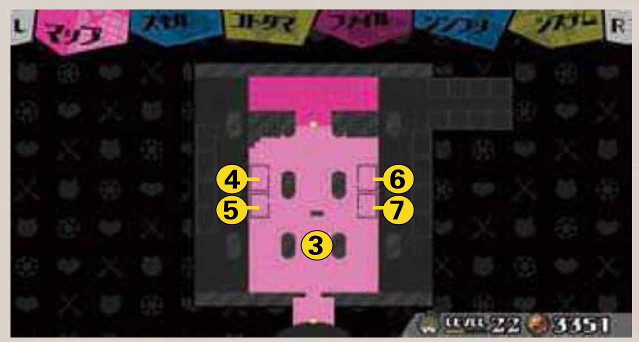


标号	收集类型	名称
1	通缉名单	タイチンチン（不二咲太市）
2	强化技能	溢れる女子力
3	隐藏小孩	“战士”空木言子(存档点对面的木台)
4	笔记碎片	最爱の息子
4	漫画 / 书籍	御曹司と結ばれる为の 15 の法则
4	隐藏小孩	“贤者”新月渚（版画的贤者位置）
5	袜子画册	くつしたソックスちゃん【6】
6	强化技能	发掘家
7	笔记碎片	未来机关とか言って
8	笔记碎片	魔物の杀し方、选り抜き杰作选③



进入墓地后需要消灭废品黑白熊，沿途的墓碑上还有 2 份【笔记碎片】。





标号	收集类型	名称
1	笔记碎片	未来机关の武器
2	隐藏小孩	“魔法使い”モナカ（秘密基地入口扶梯对面）
3	笔记碎片	塔和グル－プの行った事前活动一览
4	笔记碎片	“あの事件”は未来机关の自作自演
5	漫画 / 书籍	アイスクリ－ムを上手に积む修行
6	笔记碎片	希望ケ峰学园付属小学校とは
7	强化技能	日々の努力

下水道区域有 2 个收集要素可供回收，进入秘密基地后还有 5 个收集要素，具体都请参看图示。



现阶段无法向叶隐转交通缉名单，直接进入会议室。剧情过后大批黑白熊袭来，需要保护在场的大人们。由于目标的站位分散，靠屠杀者・翔赶场效率不高，还是建议守在一个 NPC 身边并尽量替远处的目标解围。



大段的剧情过后是一个福利向的迷你游戏，方向键选定袭来的触手并按○键、或是直接点击触摸屏都能击退，右摇杆或划动屏幕可上下移动镜头。在开发槽涨满前保护好小丸即可，小游戏失败也是会 Game Over 的。





镜头转到屠杀者·翔方面后，要在限定时间内击倒挡路的敌人（变身没有时限），向前方的车厢移动。优先击倒滚球黑白熊这类会波及其他敌人的目标，对付废品黑白熊和野兽黑白熊不妨积极使用必杀技。

⬇

到达车头位置要与空木言子交手，虽然屠杀者·翔本身没有血量，但被她的假牙枪命中会陷入一段时间的硬直。以 × 键的回避靠近目标，再用 L+ △ 的单体必杀展开攻击，把她打跑三次即可救下小丸。

⬇

剧情结束后先去倒下挡路的沙发处回收【笔记碎片】“空木言子の手记”，再打开红色的大门进入 BOSS 战。

BOSS 战·战士



手持巨斧的机器人是典型的近战型，斧头攻击非常单调，而且会插入地面陷入较长时间的硬直。由于初期看不到 BOSS 的弱点位置，先与它周旋一下，等场景中出现黑白熊时，自己先跑到没有水的高地，再以“痹”之言弹命中杂兵，这样能连带把飞在空中的 BOSS 电晕，露出胸口的弱点，就可以用“坏”之言弹痛击了。BOSS 旋转斧头后的三连砸攻击距离较长，若没有信心躲过时建议切换屠杀者·翔挡刀；原地旋转的招式范围颇大，但收招后自己会陷入眩晕状态。杂兵会掉落不少补给，待机器人的弱点变红后就离胜利不远了。

“优”评价奖励：强化技能“リレイズ”。

CHAPTER 4 これが、わたし達の生きる道

先不急着去追新月渚，回头跑到西南角的墙边有【隐藏小孩】，扭蛋机边的货车下还有【笔记碎片】。

⬇

跑到转角处遭到黑白熊的包围，需要保护 NPC。利用警报黑白熊的特性聚集敌人，再以汽车或“痹”之言弹一并干掉。

⬇

向东北前进不远会有炸弹黑白熊从屋顶投掷炸弹，根据对方的站位优先干掉屋顶上的引起连锁爆炸，跳到楼下的可以稍后解决。东南角的车下还藏有【漫画 / 书籍】。

⬇

继续向西北走，在路口遭遇滚球黑白熊的袭击，要快速切换“踊”和“喷”之言弹来御敌，找准角度也能撞翻从后面车上跳下的防御黑白熊和废品黑白熊（注意不要撞到 NPC，会一击死导致 Game Over）。

⬇

获胜后向北触发剧情，穿过鸟居到达没有地图的神社区域。入口左侧有【笔记碎片】“子供は街の地理に详しい”，爬上一层台阶后转身 180 度，在鸟居的背面有【隐藏小孩】“僧侣”烟蛇太郎。推开神社大门便会进入 BOSS 战。



标号	收集类型	名称
①	隐藏小孩	“勇者”大门大（废墟前的墙壁）
②	笔记碎片	夜の子供达について
③	漫画 / 书籍	指挥者の 48 时间

BOSS战·ジェノサイダー翔



此战的一个特点是受到攻击后衣服会先脱落（汗），等上下都只剩内衣后才会开始削减体力……屠杀者翔的动作跟玩家操作时没有太大区别，平时我方的攻击都无法命中，建议与其保持在中距离并以横向移动躲避。由于离得太远对方会发动旋转突进攻击，速度极快、很难避开，此役不妨利用秘密通道入口处倒下的装饰物卡位，让对方无法靠近、空耗电力。当右上角的电力槽消耗一定量后，BOSS会跳到灯台上充电，此时给她一枪打断蓄力，就能阻止电力回复。如此反复等3条电力都消耗一空后，对方就会恢复腐川冬子的人格。

◆挑战书解谜

返回街区接到挑战书，主题为寻宝，地图上共有8个宝箱，提示为“看上去是L但写着X的宝箱里为真品”。用“观”之言弹可以看到宝箱上写的字母，此外L、T、X还暗喻街道的形状（X为十字路口），因此放在L字路口的写着X的宝箱里是宝物，即⑤所标注的【强化技能】。



◆游戏机解谜

进入西北的房间启动游戏机，先后触发左右两个全息装置，然后以“痹”之言弹攻击被吸引的黑白熊就能清场。进入北侧的区域有【强化技能】和大量徽章，不过绿色的礼盒会引来敌人。



回到街区，在先前与屋顶炸弹黑白熊一战处触发剧情，得到新的言弹“燃”，而新出现的敌人毁灭黑白熊用“燃”之言弹连射的方式比较容易干掉。从这里往东南走还有一份【通缉名单】，要用“动”之言弹挪开车辆才能看到。



穿过写着“ホルモン横町”的大门，在三岔路口处有【隐藏小孩】。虽然目的地在南侧，但为了收集这里先往北走。



◆游戏机解谜

扭蛋机附近有【笔记碎片】。正北和东侧的区域都有游戏机，解谜方法如下：

北： 先启动全息装置，等警报黑白熊靠近后推动车辆，再以“踊”之言弹命中警报黑白熊，确认所有敌人都在水域中时用“痹”之言弹攻击。这里的宝箱中可找到【强化技能】和徽章。

东： 进入大门前，门外的窗边有【漫画/书籍】。本区有3只炸弹黑白熊会来回巡逻，单只走到左侧时先用“踊”之言弹定住它，等另两只走到最左侧后打爆跳舞的，这样形成连锁爆炸打倒4只毁灭黑白熊。北侧还有一份【通缉名单】。

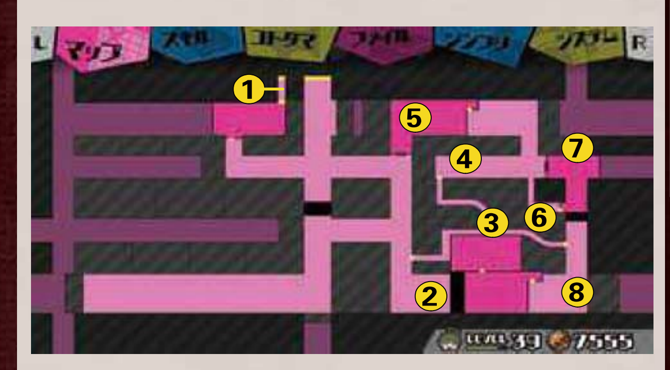


收集完毕后向东南区域前进，这里的一滩水迹正好配合“痹”之言弹解决3只废品黑白熊，边上的车辆下还有【笔记碎片】。



◆游戏机解谜

启动游戏机，又要寻找躲藏起来唱歌的小孩，目标是最左列从上往下数第2个。由于野兽黑白熊很多，一定要看准行动规律再移动。



标号	收集类型	名称
1	强化技能	超勉强法
2	通缉名单	キモシツジックス（アロシャイス）
3	隐藏小孩	“战士”空木言子（路口南侧的大楼）
4	笔记碎片	“绝望”と“塔和”の冲突は近い?
5	强化技能	战斗技术
6	漫画/书籍	矶の香の消えぬ间に
7	通缉名单	マダフジルス（山田富士子）
8	笔记碎片	コロシアイ学园生活の生き残り

到达地铁站区域，剧情过后进入房间有【漫画 / 书籍】。原路返回、从礼盒中得到最后一种言弹“接”。以“接”之言弹命中对面的炸弹黑白熊，控制它走到墙壁的裂纹处再解除，最后将其打爆炸开通路。

深入到地铁站下一层，初始位置前方长椅上的尸体边有【笔记碎片】，左侧的铁轨上则有【隐藏小孩】。北侧写着“0625”的车厢内有 3 名敌人，击倒后在沙发边发现【袜子画册】。



要拿到⑤所示的【强化技能】需要以“接”之言弹控制边上的炸弹黑白熊往东南走，到达有涂鸦的木板处解除，然后绕到它身后将其击倒，炸开通路。



◆游戏机解谜

进入地图中央区域启动游戏机，以“接”之言弹控制警报黑白熊走到涂鸦木板南侧，然后再控制炸弹黑白熊走到涂鸦木板北侧，以“踊”之言弹攻击警报黑白熊，最后一并炸翻。



车厢中有不少毁灭黑白熊挡路，两节车厢之间的尸体上还有【笔记碎片】。西南的车厢外会不断刷出炸弹黑白熊，控制它可以更轻松地击倒车厢内的敌人，并拿取【笔记碎片】。

◆游戏机解谜

到达西侧区域后启动游戏机，以“接”之言弹控制最右侧的炸弹黑白熊跑到左端“禁止通行”标识前的裂纹处，然后击倒“0625”车厢右侧的黑白熊形成连锁爆炸。最后靠近炸塌的铁轨触发剧情。





标号	收集类型	名称
①	漫画 / 书籍	あの子の中の爆弾 3
②	笔记碎片	今まで本当にありがとう
③	袜子画册	“贤者”新月渚
④	笔记碎片	くつしたソックスちゃん【7】
⑤	强化技能	速射技术改
⑥	笔记碎片	レジスタンスの大人の手记
⑦	笔记碎片	レオンお兄ちゃん

下水道区域没有敌人，且三个收集要素都比较显眼，参照图注全部回收后再前往秘密基地。



大量黑白熊再度袭击基地，需要像之前一样保护大人。由于障碍物很多、视野受阻，还有废品黑白熊等强力敌人登场，建议以保住车辆附近的两名 NPC 为目标就好。



清场后协力爬上东北的黄色集装箱，跟着白熊跑到洞口，无奈地击倒它（需命中左眼的弱点）。



剧情过后可以把通缉名单交给叶隐，与出口处的塔和灰慈对话便能离开。



标号	收集类型	名称
①	强化技能	二人の绊
②	笔记碎片	魔物の杀し方、选り抜き杰作选④
③	笔记碎片	コドモの乐园 铁の掟 1 亿箇条④

到达秘密工厂 B1 后前进不远便会触发警报，必须击倒高处的警报黑白熊，地面的敌人都会自爆。以后在探索时也要小心避开红外线，相关的收集皆请参看地图。



西侧房间的地面上有一个红色的开关，踩上后会跑来敌人，以“接”之言弹命中并用它踩住机关即可继续前进。



◆游戏机解谜

在东北房间启动游戏机，先控制最右侧的敌人踩上左边的红色机关（面朝墙壁），然后绕到滚球黑白熊身后以“喷”之言弹击飞。



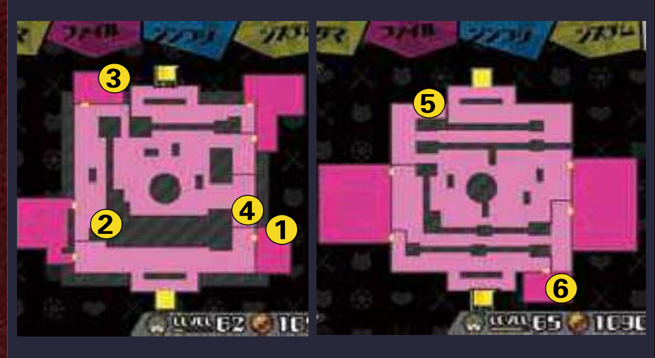
◆游戏机解谜

搭乘工业电梯前往 B2，依旧是考验玩家的潜入技巧。东西两侧的房间都有游戏机，解谜步骤如下：

东：启动全息装置，吸引敌人过来后控制它走到红色机关东侧的水域（面朝墙壁），然后自己踩上机关并以“痹”之言弹攻击敌人。

西：控制中央形单影只的敌人踩上机关（面朝墙壁），再启动全息装置吸引炸弹黑白熊，最后喷飞滚球黑白熊。

搭乘南侧的工业电梯。



标号	收集类型	名称
①	漫画 / 书籍	“あの事件”とはなんだつたのか
②	笔记碎片	工场职员の手记
③	笔记碎片	塔和グル－プの规模
④	通缉名单	ギリヒトテイン（雾切不比等）
⑤	袜子画册	くつしたソックスちゃん【8】
⑥	漫画 / 书籍	彻底解明ジエノサイダ－翔

B3 的红外线不会旋转，但这也导致圆柱北侧的区域目前无法探索。



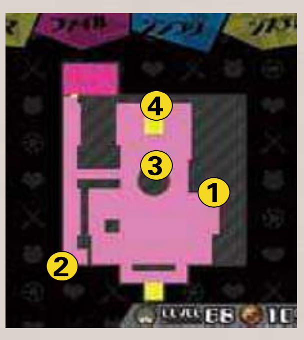
进入西北的管理室，调查电脑后房内共可找到三个线索——①密码是儿子的生日；②今年第 3 个土曜日是儿子的生日；③生日快乐！ 69[]8。其实墙上还挂着一个十二星座盘，“69”得横过来看，暗指巨蟹座（6 月 22 日 ~ 7 月 22 日），而某月的第三个星期六，日期的可能性范围是 15 ~ 21 日。因此推导出被血迹遮盖的数字是 1，密码为 0718（反复和灰慈对话也可以直接得到密码）。



关闭红外线后搭乘北侧的工业电梯。



到达 B4 后先不要急着出门，除了西北角的【笔记碎片】外，东南角 3 个扭蛋机之间是一条隐藏通路，里面同样可以找到【笔记碎片】（房间里的传送带上还有井上多乐、库乐乱入）。准备完毕后开门迎接 BOSS 战。



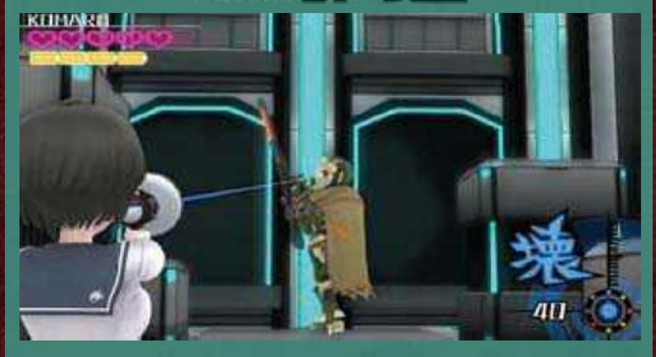


标号	收集类型	名称
①	笔记碎片	制品开发书
②	强化技能	羡望の肉体
③	通缉名单	ドンコマル（苗木こまる）
④	隐藏小孩	“魔法使い”モナカ（旋转的大球前）
⑤	笔记碎片	新月渚の手记
⑥	笔记碎片	トロの手记



绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章

BOSS战・贤者



手持狙击枪的机器人是远程型，弱点在于左眼位置的黑白熊眼带（其实命中面部范围就可以）。初期先利用障碍物躲避对方的狙击，3 发过后待其上弹的间隙果断冲出去，命中弱点可以将其打坐在地上继续追击。BOSS 受到一定伤害后会跳到台上向周围扫射，依旧躲在障碍物后即可。反复周旋几个回合，将面罩打破后，BOSS 会跳到建筑物内、追加投掷手雷的攻击，由于爆炸的范围极大要积极移动。反击的时机依旧是对方上弹时，BOSS 临死前还会跳到场景中央投掷大量炸弹，要及时撤出危险距离。

“优”评价奖励：强化技能“破坏冲动”。

CHAPTER 5 绝对绝望少女

初始位置东侧的车站入口边有【通缉名单】，此时也是最后交付通缉名单给叶隐的时机，之后找到的需要等二周目时才能转交。

⬇

走上天桥后会遇到几只零星的黑白熊，天桥左手边可发现【隐藏小孩】。靠近塔和 HILLS 时，东侧还有【强化技能】，调查入口的钟台开启大门。



标号	收集类型	名称
1	通缉名单	ケンイチロウックス（ケンイチロウ）
2	隐藏小孩	“勇者”大门大（天桥西侧的空中）
3	强化技能	冒险家

进入塔和 HILLS 内部，正面楼梯上的大门被两架机器人挡住，先进入下层西侧的房间（门外的沙发旁有【笔记碎片】）。



◆游戏机解谜

启动游戏机，房间内大片区域都覆盖着积水，惟有北侧墙边有一小块干地，但这里的防御黑白熊会顺时针转向观察周围。先触发正南的全息装置吸引黑白熊，绕过它的背后到西南处隔着裂缝启动西侧的全息装置，趁转向黑白熊视野移开时跑到北侧墙后，在 3 头黑白熊身后命中东南的全息装置，然后返回中央、启动西北的全息装置吸引转向黑白熊，最后自己跑到干地上以“痹”之言弹攻击它。



爬上扶梯，房间内的床上有【强化技能】，拉下桌上的机关会令挡路的机器人移开。

⬇

◆游戏机解谜

返回大厅进入下层东侧的房间，启动游戏机后的解谜步骤为：先触发全息装置，回头以“接”之言弹控制普通黑白熊向北踩在机关上（面朝墙壁），自己再向南走并移开车辆，最后面朝北“喷”飞滚球黑白熊。清场后同样是爬上扶梯、拉下机关。



“战士”和“僧侣”机器人移开后就能调查钟台、进入大门，而两个机器人身下还会各出现一份【笔记碎片】。



◆游戏机解谜

北侧区域的构造与先前几乎一致，同样有挡路的机器人，需要拉动下层两个房间的机关，游戏机的解谜步骤如下：

西：跑到地图西侧，用“动”之言弹把左起第 1、4、5 辆汽车移开，留下最远端的一辆，待 4 头废品黑白熊排成一列时启动第 6 辆汽车一并撞飞。上层房间的地上有【笔记碎片】。

东：玩法与之前大不相同的房间，需要输入正确密码才能开启闸门。中央墙壁左侧提示的顺序是“防御黑白熊→镜子→警报黑白熊→炸弹黑白熊”，控制三只目标黑白熊分别能看到“三、四、八”，镜子表示的则是自

己在监视器里看到的汉字“零”，因此密码是3048。上层房间的书堆中有【漫画/书籍】。



“勇者”和“贤者”机器人移动后，身下同样有2份【笔记碎片】。



标号	收集类型	名称
1	笔记碎片	塔和ヒルズ改筑计画
2	强化技能	摇るぎない女子力
3	笔记碎片	娘のため
4	笔记碎片	产むんじゃなかつた
5	笔记碎片	につきちょ－
6	漫画/书籍	纽の青みの愈えぬ谷
7	笔记碎片	使えねえクソガキ
8	笔记碎片	被验者の变更を检讨

来到广阔的办公区时会受到黑白熊的突袭，不过数量很少，下层西侧的沙发上有【笔记碎片】。走到上层电梯前触发剧情。



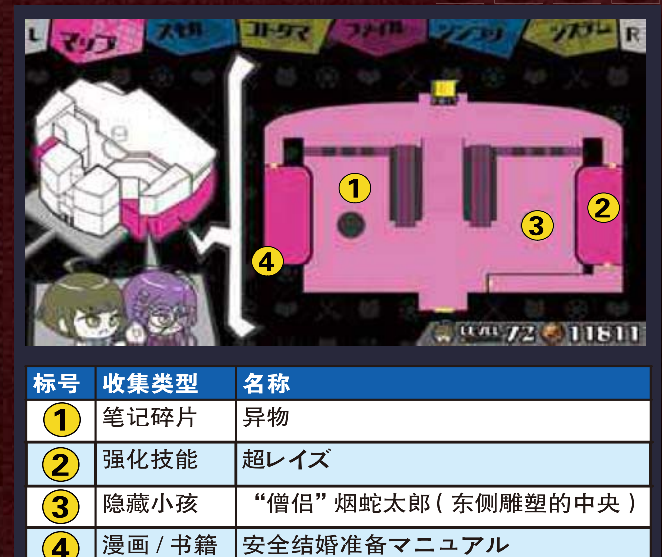
剧情过后先往东侧走，进入休息室A（RESTING ROOM A）。这里左右各会出现3只炸弹黑白熊，要小心别因爆炸而跌落到深渊中。除了礼盒里的黑白熊徽章外，地上还有【强化技能】。



到达走廊时朝北侧的雕塑中间看，可以发现【隐藏小孩】。进入会长办公室（PRESIDENT OFFICE）触发剧情，回程时在东侧的房间会刷出新的敌人，还是要注意别被打落深渊。



先到上层西侧的休息室B回收【漫画/书籍】（捡起时门口便会刷出一波敌人），然后返回电梯处进行虹膜认证。



标号	收集类型	名称
1	笔记碎片	异物
2	强化技能	超レイズ
3	隐藏小孩	“僧侣”烟蛇太郎（东侧雕塑的中央）
4	漫画/书籍	安全结婚准备マニュアル

进入电梯后逐层向上共有5层可供探索，相关的收集要素就不逐一指明了，请参看地图进行回收。



第1层有小孩的歌声传来，黑暗中则有野兽黑白熊在游走，由于无法停止歌唱，在短兵相接时果断换出屠杀者・翔与它们正面对抗吧。



◆游戏机解谜

第2层游戏机的房间里要找到唱歌的小孩，其位于正东的刑具中，野兽黑白熊的行动方式有“短时间吼叫→短距离移动”和“长距离移动→长时间吼叫”两种，趁着它们对着中央长时间吼叫时快速跑过障碍物才不会被发现。



第3层行至东南的拷问室前会自动进入，剧情过后被2只废品黑白熊前后包围，不想打就直接登上楼梯吧。



到达第4层后先进入正中的作战会议室，击倒炸弹黑白熊能在东北炸出通路。用“接”操纵另一只靠近西北有纹章的石壁，如法炮制能炸开隐藏通路。



第5层西侧的铁门目前无法打开，先沿着中央的螺旋楼梯向上，搭乘电梯前往屋顶。



到达屋顶、走到地图中央时会突然杀出大量黑白熊，地面上的圆形积水和“痹”之

言弹是克敌制胜的关键。面对最后一波毁灭黑白熊时，用“接”之言弹操纵废品黑白熊的杀敌效率很高（自己躲在电梯后即可）。

战斗结束后协力爬上黄色平台，进入巨大的飞空艇“Excalibur 号”。













标号	收集类型	名称
①	漫画 / 书籍	ゆめみものども、ももよののどもと
②	袜子画册	くつしたソックスちゃん【9】
③	强化技能	杀人冲动
④	漫画 / 书籍	面倒くさくなくなくない扫除术
⑤	隐藏小孩	“战士”空木言子（中央西侧的铁栏杆后）
⑥	袜子画册	くつしたソックスちゃん【10】
⑦	通缉名单	カメコックス（カメ子）
⑧	笔记碎片	昔话じゃな－い
⑨	笔记碎片	苗木诚クンについて
⑩	隐藏小孩	“贤者”新月渚（电梯背面的空中）



飞空艇中不会显示地图，收集方面千万不要有所遗漏。以有商店、存档点的区域为参照点（面朝楼梯）：①星型装饰物下方有【笔记碎片】“モナカの手记”；②往左走两条道路的尽头分别有【笔记碎片】“オレっちのせいで”和“ボクちんの发明”，分出的岔路中途有【隐藏小孩】“魔法使い”モナカ; ③往右走两条道路的尽头分别有【笔记碎片】“1 番哀しいこと”和“失望させる译にはいかない”，分出的岔路尽头有【漫画 / 书籍】《おとといの家族》。



在商店处好好整备一番，走上楼梯迎接最后的 BOSS 战吧！三种颜色的门中，最高处的蓝色门才是正解。（线索是先前在第 4 层发现的隐藏房间前只有扶梯。）

BOSS 战・魔法使い



机器人拥有先前 4 种 BOSS 的武器，因此会使用钻头、导弹、巨斧和狙击枪展开攻击，惟有狙击枪的扫射较难躲避。第一阶段先攻击 BOSS 身上关节处发光的球状物，推荐用射速快、子弹多的“燃”之言弹。光球全被打灭后机器人就会陷入硬直状态，我方得以攻击跳出来的黑熊。BOSS 受到一定伤害后身边会出现菱形的炸弹，要攻击菱形上的黑白熊左眼图案才能击破。此战建议当机器人陷入硬直后就换出屠杀者・翔连续攻击，在黑熊爬回驾驶舱的瞬间用 L+ ○键的全体攻击，可以再次把对方打入硬直状态，如此反复很快便能击倒。

获胜后选择是否破坏控制器时，选择“坏す”会导致 Game Over，坚持选择“坏さない”才能继续剧情。直到最后一次两个选项都是“坏す”就可随意选了，控制腐川靠近小丸触发剧情。

BOSS 战・ビッグバンモノクマ

真正的最终战开始，BOSS 的左眼弱点会不断变换颜色，除了攻击方式会改变外，我方只有以对应颜色的言弹命中才能造成伤害。

蓝色：用权杖连续攻击，“DANGER”表示命中范围，横向跑开即可。“坏”之言弹有效。

黄色：地面出现大量电流，惟有黄圈范围是安全地带；“痹”之言弹有效。

浅蓝色：用权杖发射巨大的导弹，以“喷”之言弹打飞即可。

红色：跳到远处，开始助跑并冲撞平台，以“燃”之言弹连续命中弱点才能阻止。BOSS 受到一定伤害后会改变套路，在跑过来前发射 2 枚导弹，同样要以“喷”之言弹弹回去。

当 BOSS 连续受创、头部倒在平台边时，就立刻切换屠杀者・翔跳上去展开连续攻击，并以单体必杀收尾。注意当 BOSS 的权杖发出七彩光芒时，用小丸是无法回避的此招的，换到屠杀者・翔可以免受伤害。掌握对方的套路后就能应对自如了，场景中的补给品也很多。最后会强制进入绝望时间，两次按键成功后，小丸与腐川合体发射“希望”之言弹，按下 R 键即可解决一切！

“优”评价奖励：强化技能“自家发电”。

通关以后

Ending 过后储存通关存档（带☆号），读取时可选择继续游戏（つづきから）或是直接开某一章节进行游戏（章をえらぶ），小丸的等级、剪刀的强化程度、以及已获得的收集要素都会继承。“おまけ”中可花费黑白熊徽章购买动画（ムービー）、CG 和 BGM，“ゲームレコード”可供查阅当前的游戏记录。另外还会追加独立小说《绝对绝望叶隐》，供对剧情感兴趣的玩家们阅读。

奖杯列表

类型	奖杯名称	获得条件
白金	全トロフィー获得	获得其他所有奖杯
铜杯	プロローグクリア	通过序章（流程奖杯）
铜杯	第 1 章クリア	通过第 1 章（流程奖杯）
铜杯	第 2 章クリア	通过第 2 章（流程奖杯）
铜杯	第 3 章クリア	通过第 3 章（流程奖杯）
铜杯	第 4 章クリア	通过第 4 章（流程奖杯）
铜杯	第 5 章クリア	通过第 5 章（流程奖杯）
银杯	全章クリア	通过全部章节（流程奖杯）
铜杯	レッツ！モノックマン！	初次启动游戏机 MONOC-MAN（流程奖杯）
铜杯	绝对绝望	通过大桥崩坏事件（流程奖杯）
铜杯	シロクマ救助队	帮白熊解围（流程奖杯）
铜杯	大人基地防卫军	通过秘密基地防卫战（流程奖杯）
铜杯	触手危机一发	通过触手游戏（流程奖杯）
铜杯	女の战い	通过小丸 VS 屠杀者之战（流程奖杯）
铜杯	初モノクマ	初次击破黑白熊
铜杯	モノクマ狩人	累积击倒 100 只黑白熊
银杯	モノサイダー・クマ	累积击倒 1000 只黑白熊
铜杯	バトルの铁人	击倒全部种类的黑白熊
铜杯	デコれよ少女	获得一半的修辞弹
银杯	デコを极めしモノ	获得全部的修辞弹
铜杯	一日一枚	持有 100 枚黑白熊徽章
银杯	365 日いつも万枚	持有 10000 枚黑白熊徽章
铜杯	リストカクッター	初次将通缉名单交给叶隐
银杯	ライセンス剥夺	将全部的通缉名单交给叶隐
铜杯	カンサツ！カンサツ！	初次发现隐藏的小孩
铜杯	通信教育はじめました	初次获得强化技能参考书

类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	文学への道	初次获得书本，观看好感度事件
银杯	マキシマムジエノ	将剪刀强化到最大限度
银杯	监禁からの成长	小丸的等级达到 20
银杯	靴下そっくすちゃん	收集到全部的袜子画册
银杯	二人は希望	全部评价获得“良”以上
金杯	ベストパートナー	全部评价获得“优”以上
金杯	隐された希望？绝望？	发现全部的隐藏小孩
金杯	绝对物知り少女	收集到全部的情报文档
金杯	スキル女王	获得全部的强化技能参考书
金杯	成长は止まらない	小丸的等级达到最大



如果是玩过系列前两作的玩家，在欣赏剧情以及阅读文件时可以察觉到千丝万缕的联系，就剧情的重要程度而言《外章》堪比正统作。由于自始至终都是以苗木小丸和腐川冬子的视角展开游戏，因此对主角的性格刻画也颇为深刻，大量的动画、CG 也制作精良。游戏本身的动作性并不算强，战斗更强调解谜，但打击感和射击感方面的薄弱还是体现出了制作经验的不足。后期缺乏一些大规模的综合解谜，无论是战斗难度还是谜题难度都较低，重复可玩性方面较为欠缺。

攻略透解 Guide Through

光盘视频收录 POCKET HALO

禁忌のマグナ

自情报公布以来，由“《魔法互场》系列”原班人马打造的本作一直都是系列FANS注目的对象。本作在保留了“《魔法互场》系列”丰富多彩的交流系统的同时，在战斗系统上也多下工夫，试图为老FANS带来全新的感受。一起来看看这款作品是什么样的吧。

3DS	战略角色扮演		S・RPG
禁忌的玛古那			
禁忌のマグナ			
Marvelous	日版	2014年10月2日	
1人	6458日元	对应邂逅通信	



系统详解

基本操作

按键	作用	
	日常	战斗
左滑杆	角色移动、项目选择	
十字键	拉近/推远镜头、项目选择	
A	对话、调查、确定	执行指令
B	取消 【长按】隐藏对话窗	取消行动
X	–	指令菜单
Y	–	地图确认
L	–	回合结束
R	–	【长按】位置固定
Start/Select	区域菜单	中断菜单

旅馆设施



❶ 个人房间：包括此间与2楼的三间房间在内，是精灵们与主人公各自居住的房间。

❷ 工作室：可以找到自动贩卖机，购买、贩卖与合成各种道具。后文详解。

❸ 澡堂：消耗沐浴剂可以为全员在接下来的连续战斗中提升能力。后文详解。

❹ 庭院：通过庭院可进入世界地图，直接前往主线剧情目的地发展剧情或进行自由战斗。后文详解。

工作室



调查蓝色的自动贩卖机即可启动商店功能。道具的购买、贩卖与合成均可在这里进行。购买和贩卖前3章可以在旅馆大厅找バ–ト进行，或是在战斗编成画面按L/R键。合成系统要到第4章才会开启。



道具的种类

消费道具（消费アイテム）

消费道具包括回复道具、增益道具、减益道具、攻击道具、沐浴剂和便当六种类型。其中前五种可在商店中消耗一定量的水晶（金钱、Cr）购买，商店中的品种也随主线剧情推进而慢慢增加。以下是商店中可以购入的所有消费道具。

名称	效果	售价	备注
回复ボトル	回复极少HP	200	–
超回复ボトル	回复少量HP	800	–
激回复ボトル	回复HP	1200	–
幻の回复ボトル	回复大量HP	3000	–
完全回复ボトル	完全回复HP	10000	–
衰弱回复ボトル	回复衰弱（HP自然减少）状态	200	–
ムーブ回复ボトル	回复スロウ、ホ–ルド状态	200	–
不调回复ボトル	回复绝不调（AP消费提升）、疲劳（AP回复减少）状态	800	–
肉体异常回复ボトル	回复衰弱、绝不调、ウィ–ク、疲劳、ネグレクト、ホ–ルド状态	200	–
精神异常回复ボトル	回复ノイズ、センシティブ、恐怖状态	200	–
ユグドラシルの泪	回复气绝、ホ–ルド、カ–ス状态	5000	–
ステ–タス全回复	回复所有异常状态	3700	–
自然治愈ボトル	为自己施加治愈效果（HP自然回复）	1500	–
パワ–ボトル	为自己施加パワ–效果（攻击力提升）	1200	–
フォ–スボトル	为自己施加フォ–ス效果（属性攻击力提升）	1200	–
シ–ルドボトル	为自己施加シ–ルド效果（防御提升）	1500	–
ウィ–ルボトル	为自己施加ウォ–ル效果（属性防御力提升）	2200	–
衰弱ボトル	为敌人施加衰弱效果（HP自然减少）	1500	–
ウォ–クボトル	为敌人施加ウィ–ク效果（攻击力减少）	1500	–
ノイズボトル	为敌人施加ノイズ效果（属性攻击力减少）	1500	–
ネグレクトボトル	为敌人施加ネグレクト效果（防御力减少）	1500	–
センシティブボトル	为敌人施加センシティブ效果（属性防御力减少）	2000	–
恐怖药	为敌人施加恐怖效果（不能使用技能）	1500	–
ゴム弹	造成低威力伤害	100	–
12.7mmFL弹	造成斩属性伤害	500	エルフリ–デ专用
12.7mmSP弹	造成打属性伤害	500	エルフリ–デ专用
12.7mmAP弹	造成突属性伤害	500	エルフリ–デ专用
12.7mmFM弹	造成斩属性大伤害	1500	エルフリ–デ专用
12.7mmHP弹	造成打属性大伤害	1500	エルフリ–デ专用
12.7mmSC弹	造成突属性大伤害	1500	エルフリ–デ专用
石ころ	造成低威力伤害	100	–
ナパ–ム弹Lv1	造成热属性伤害	2000	–
液体窒素弹Lv1	造成冷属性伤害	2000	–
轰音弹Lv1	造成天属性伤害	4800	–
重力弹Lv1	造成地属性伤害	4800	–
ナパ–ム弹Lv2	造成热属性大伤害	5000	–
液体窒素弹Lv2	造成冷属性大伤害	5000	–
轰音弹Lv2	造成天属性大伤害	15000	–
重力弹Lv2	造成地属性大伤害	15000	–
名汤の素：硫酸盐泉	洗澡后提升HP相关效果	500	–
名汤の素：含铁泉	洗澡后提升攻击力相关效果	1500	–
名汤の素：硫黄泉	洗澡后提升防御力相关效果	3000	–
名汤の素：炭酸泉	洗澡后提升耐性相关效果	4500	–
名汤の素：盐化物泉	洗澡后提升AP、移动相关效果	12000	–
名汤の素：酸性泉	洗澡后提升回复、金钱相关效果	16000	–

技能宝石（スキルチップ）

技能宝石总共分为泛用技能、固有技能和能力（アビリティ）技能三种。在商店中只能购买极少部分的泛用技能和全员的固有技能，其他需要在合成系统中利用特定的素材、道具与宝石进行合成。以下是商店中可以购入的所有技能宝石。关于技能宝石的性能和装备要求等请见后文详解。



名称	效果	AP	售价	备注
ヒートクラスター	热属性泛用技能	2	5000	シャルロッテ、エルフリーデ、ガブリエーレ、フランチェスカ专用
アイスブリーズ	冷属性泛用技能	2	5000	ベアトリーチェ、ガブリエーレ、ディアーナ、アーデルハイト专用
サンダーストーム	天属性泛用技能	2	8500	主人公、ベアトリーチェ、エルフリーデ、アーデルハイト专用
クラック	地属性泛用技能	2	6500	主人公、シャルロッテ、ディアーナ、フランチェスカ专用
パワーライト	提升我方物理攻击力	2	2000	主人公专用
ヒールライト	回复我方HP	2	3000	主人公专用
リフレッシュライト	回复我方除气绝、スタン以外的异常状态	1	5000	主人公专用
シールドライト	大幅提升我方物理防御力	2	6500	主人公专用
ウォールライト	大幅提升我方属性防御力	2	9500	主人公专用
オートヒールライト	持续自动回复我方HP	3	25000	主人公专用
リバースライト	回复我方气绝状态	3	30000	主人公专用
コンディションライト	回复我方1点AP	3	36000	主人公专用
アクセレートライト	提升我方速度、暴击值、物理攻击力和属性攻击力	3	45000	主人公专用
绯天剑舞	热属性伤害	2	2500	シャルロッテ专用
炎气缠身	强制自身成为热属性，攻击附加热属性	1	4000	シャルロッテ专用
奋斗一发	提升我方战意	1	12000	シャルロッテ专用
缩地一刀	突属性伤害，附加疲劳	3	18000	シャルロッテ专用
回转炎舞	热属性伤害	4	30000	シャルロッテ专用
シュネプフェ	突属性伤害	2	2500	ベアトリーチェ专用
クーレトラーゲン	强制自身成为冷属性，攻击附加冷属性	1	4000	ベアトリーチェ专用
シャッテンネーエン	突属性伤害，附加ホールド	2	12000	ベアトリーチェ专用
サテリットアングリフ	冷属性伤害	3	18000	ベアトリーチェ专用
ブフェイルレーゲン	突属性伤害	4	30000	ベアトリーチェ专用
オーディッテ	冷属性伤害	1	3000	アーデルハイト专用
テスティフィコル	提升下次物理攻击伤害	1	7500	アーデルハイト专用
バリスタ	打属性伤害，附加センシティブ	3	15000	アーデルハイト专用
ファランクス	大幅提升我方物理防御力	2	20000	アーデルハイト专用
マレウス	打属性伤害	4	35000	アーデルハイト专用
六连星	突属性伤害	2	2500	ディアーナ专用
なぎ拂い	斩属性伤害	2	5000	ディアーナ专用
猫まだし	打属性伤害，附加スタン	2	13000	ディアーナ专用
旋转连击	突属性伤害	3	20000	ディアーナ专用
画龙点睛	打属性伤害，附加ウィーク	4	35000	ディアーナ专用
OP100	打属性伤害	2	2500	エルフリーデ专用
OP022	打属性伤害，附加スタン	3	4500	エルフリーデ专用
OP031	提升我方物理攻击力与属性攻击力	2	12000	エルフリーデ专用
OP048	斩属性伤害	2	19000	エルフリーデ专用
OP504	打属性伤害	3	30000	エルフリーデ专用
クロススラッシュ	斩属性伤害	2	2500	フランチェスカ专用
レッドインク	斩属性伤害，附加衰弱	2	5500	フランチェスカ专用
マグナムブロー	打属性伤害，附加ネグレクト	3	13000	フランチェスカ专用
パワープラント	斩属性伤害	4	20000	フランチェスカ专用
エナジーリゲイン	持续回复HP、AP与部分异常状态，进入ホールド状态	3	35000	フランチェスカ专用
なにができるかな?	打属性伤害，附加スタン	2	2500	ガブリエーレ专用
あつ、あぶなつ！？	斩属性伤害，附加ノイズ	2	4500	ガブリエーレ专用
るんるんるん	打属性伤害，附加センシティブ	3	12000	ガブリエーレ专用
もうおこつた！！	热属性伤害，附加恐怖	4	19000	ガブリエーレ专用
とっておきの!	回复我方HP	3	30000	ガブリエーレ专用

素材

素材主要用于道具的合成。在商店中能买到的素材极其有限，大部分素材需要通过道具交换和战斗中击倒敌人后几率掉落来获得。以下是商店中可以购入的所有素材。

名称	售价
マグナタイトのかけら	5000
天然マグナタイト	18000
上级マグナタイト	22000
高纯度マグナタイト	30000

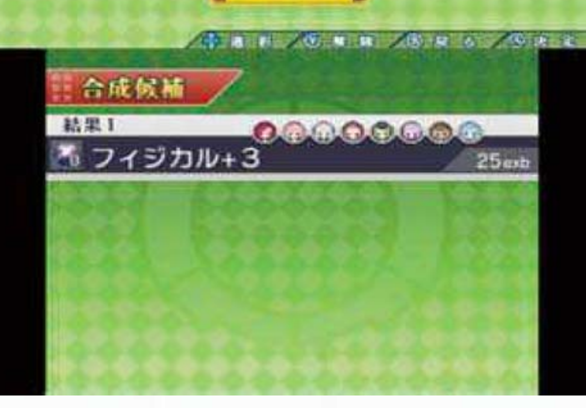
其他（その他）

虽然在道具分类中其他类包含了一些无法分在之前种类当中的道具，但在商店中这一类只有便当盒可以购买。当アメリア在大厅柜台之时，在持有便当盒的情况下与其对话，就会触发制作便当事件。交出便当盒，完成了アメリア提示的战斗次数后再与其对话，就会获得制作完毕的便当。便当使用后可以获得各种增益效果。以下是商店中可以购入的所有便当盒。

名称	售价
普通のお弁当箱	800
漆涂りのお弁当箱	3000

道具合成





将特定的两个道具同时放入合成器中，即可得到一种技能宝石，这就被称为道具合成。合成某一种技能宝石所需的素材是固定的，合成系统中不允许进行组合的道具是不会开放选择的，玩家完全不用担心。合成技能宝石时，通常的成功率是100%，而只有一种情况例外：当合成素材之一使用了“アビスのかけら”时，就有可能将一个技能宝石升级成其对应的上位技能宝石，不过此时通常会出现2～3种合成结果。其中1～2种是失败，该技能宝石会分解成合成它所用的下级道具之一；最后一种是成功，该技能宝石会升级成其对应的上位技能宝石。以下是目前已经总结出的所有“素材系”相关合成配方，以及所有素材的获得方式。

合成配方



热属性技能宝石

结果	素材1	素材2
ヒートクラスター	マグナタイトのかけら	ルビーの发饰り
	アビスのかけら	ニューロブラスト
ニューロブラスト	マグナタイトのかけら	ヒートクラスター
	アビスのかけら	ヒートクラスター
パワーゲイン	天然マグナタイト	小悪魔のフォーク
	アビスのかけら	ニューロブラスト
	アビスのかけら	ヴォルブラスト
ヴォルブラスト	天然マグナタイト	パワーゲイン
	アビスのかけら	パワーゲイン
ライフストリーム	上级マグナタイト	ガルムの瞳
	アビスのかけら	ヴォルブラスト
	アビスのかけら	ヒートウォール
ヒートウォール	上级マグナタイト	ライフストリーム
	アビスのかけら	ライフストリーム

热属性技能宝石

结果	素材1	素材2
オーバーグロウス	高纯度マグナタイト	フェンリルの瞳
	アビスのかけら	ヒートウォール
イグニスストーム	グスタフの角	オーバーグロウス
	アビスのかけら	オーバーグロウス
オーバーヒート	マグナタイトの结晶	内燃机关アルファ
	アビスのかけら	イグニスストーム
	アビスのかけら	ゲヘナの火
ゲヘナの火	アルファコア	オーバーヒート
	アビスのかけら	オーバーヒート

冷属性技能宝石

结果	素材1	素材2
アイスブリーズ	マグナタイトのかけら	紫水晶のボタン
	アビスのかけら	クリアマインド
クリアマインド	マグナタイトのかけら	アイスブリーズ
	アビスのかけら	アイスブリーズ
フリージングストーム	天然マグナタイト	黄水晶のボタン
	アビスのかけら	クリアマインド
	アビスのかけら	エレメントブースト
エレメントブースト	天然マグナタイト	フリージングストーム
	アビスのかけら	フリージングストーム
コールドフィスト	上级マグナタイト	红水晶のボタン
	アビスのかけら	エレメントブースト
アイスシールド	上级マグナタイト	コールドフィスト
	アビスのかけら	コールドフィスト
アイスフリージング	高纯度マグナタイト	アウグストの角
	アビスのかけら	アイスシールド
	アビスのかけら	ドード
ドード	アビスのかけら	アイスフリージング
サンクタム	マグナタイトの结晶	内燃机关ベータ
	アビスのかけら	ドード
コキュートス	凍てつく冰角	サンクタム
	アビスのかけら	サンクタム

天属性技能宝石

结果	素材1	素材2
サンダーストーム	マグナタイトのかけら	エメラルドの发饰り
	アビスのかけら	ピュリファイ
ピュリファイ	マグナタイトのかけら	サンダーストーム
	アビスのかけら	サンダーストーム
トキシックブラスト	天然マグナタイト	ゴーレムのコア
	アビスのかけら	ピュリファイ
	アビスのかけら	ディコンプレッション
ディコンプレッション	天然マグナタイト	トキシックブラスト
	アビスのかけら	トキシックブラスト
テリブルストーム	上级マグナタイト	マグナ増幅装置I
	アビスのかけら	ディコンプレッション
サッドボイス	上级マグナタイト	ルナティックストーン
	アビスのかけら	テリブルストーム
アビリティダウナー	高纯度マグナタイト	燐矿石
	アビスのかけら	サッドボイス
	アビスのかけら	テンペスト
テンペスト	冥界の首饰り	アビリティダウナー
	アビスのかけら	アビリティダウナー
ディストレス	マグナタイトの结晶	メルセデスの角
	アビスのかけら	テンペスト
クラウ・ソラス	アビスのかけら	ディストレス

地属性技能宝石

结果	素材1	素材2
クラック	マグナタイトのかけら	骨の首饰り
	アビスのかけら	バッドコンディション

地属性技能宝石		
结果	素材1	素材2
バッドコンディション	マグナタイトのかけら	クラック
	アビスのかけら	クラック
アースクラッシュ	天然マグナタイト	ガルムの瞳
	アビスのかけら	バッドコンディション
	アビスのかけら	サバイバル
サバイバル	天然マグナタイト	アースクラッシュ
	アビスのかけら	アースクラッシュ
スロウフィールド	上级マグナタイト	金ぴかのコア
	アビスのかけら	サバイバル
	アビスのかけら	グラビティフィールド
	アビスのかけら	ディスタンス+3
グラビティフィールド	上级マグナタイト	スロウフィールド
	アビスのかけら	スロウフィールド
ダルネスハート	高纯度マグナタイト	ゴールドの发饰り
	アビスのかけら	グラビティフィールド
	アビスのかけら	ブライトハート
ブライトハート	アメジストブローチ	ダルネスハート
	アビスのかけら	ダルネスハート
メテオール	マグナタイトの结晶	ルチルクォーツ
	アビスのかけら	ブライトハート
マサク・マヴディル	マグナ增幅装置II	メテオール
	アビスのかけら	メテオール

无属性技能宝石		
结果	素材1	素材2
ライトキュア	天然マグナタイト	激回复ボトル
ヒールキュア	高纯度マグナタイト	悪魔の蹄铁
アビスのかけら	ライトキュア	
キュアハート	マグナタイトの结晶	愚者のメダル
	アビスのかけら	ヒールキュア
无垢なる愿い	アビスのかけら	キュアハート
托された心	アビスのかけら	フイジカル+3

能力（アビリティ）技能宝石		
结果	素材1	素材2
AP回复+1	高纯度マグナタイト	ゴーレムのコア
AP回复+2	AP回复+1	アビスのかけら
リダクション	AP回复+1	金ぴかのコア
アタックレンジ+1	天然マグナタイト	圣者のメダル
	アビスのかけら	アタックレンジ+2
アタックレンジ+2	アタックレンジ+1	勇者のメダル
	アビスのかけら	アタックレンジ+1
	アビスのかけら	ディスタンス+3
アタックレンジ+3	アタックレンジ+2	アビスのかけら
ディスタンス+1	上级マグナタイト	燐光石
ディスタンス+2	ディスタンス+1	ベータコア
	アビスのかけら	ディスタンス+1
	アビスのかけら	ディスタンス+3
ディスタンス+3	ディスタンス+2	ファナティストーン
	アビスのかけら	ディスタンス+2
エスケープ	マグナタイトのかけら	アルミのマスク
先制攻击	エスケープ	トパーズボタン
神速	高纯度マグナタイト	ディスタンス+2
	アビスのかけら	ディスタンス+2
ガードポイント	ブリキのマスク	フイジカル+1
クリティカル	アタックレンジ+1	悪魔の爪
フイジカル+1	マグナタイトのかけら	ブリキのマスク
フイジカル+2	上级マグナタイト	アルミのマスク
	アビスのかけら	フイジカル+1
フイジカル+3	高纯度マグナタイト	魔王のフォーク
	アビスのかけら	フイジカル+2
アタックアップ	天然マグナタイト	パワーボトル
エレメントアップ	天然マグネタイト	フォースボトル
アタックレジスト	天然マグナタイト	シールドボトル
エレメントレジスト	天然マグナタイト	ウォールボトル
ヒートレジスト	ウォールボトル	ヒートクラスター
コールドレジスト	ウォールボトル	アイスブリーズ
ヘブンズレジスト	ウォールボトル	サンダーストーム

能力（アビリティ）技能宝石		
结果	素材1	素材2
グランドレジスト	ウォールボトル	クラック
スラッシュアタック	ニューロブラスト	ルビーの发饰り
ストライクアタック	クリアマインド	紫水晶のボタン
トラッシュアタック	バッドコンディション	骨の首饰り
アタックチェンジ	ジルバーガントレット	アタックアップ
プロパティチェンジ	ゴルトガントレット	エレメントアップ
背水の阵	アタックチェンジ	プロパティチェンジ
衰弱ガード	マグナタイトの结晶	ガルムの瞳
スロウガード	マグナタイトの结晶	フェンリルの瞳
恐怖ガード	マグナタイトの结晶	暗にかがやく瞳
スタンガード	マグナタイトの结晶	赤くかがやく瞳
奇迹のお守り	ローズクォーツ	テンションアド
プロテクト	アタックアップ	アタックレジスト
ノーガードアタック	上级マグナタイト	プロテクト
アトリビューション	エレメントアップ	エレメントレジスト
ナチュラルハイ	マグナタイトの结晶	チタンのマスク
オートリカバリー	悪鬼の心脏	ヒールキュア
起死回生	マグナタイトの结晶	苍白の爪
クリスタルアド	上级マグナタイト	真ちゅうのマスク
アディション	アビスのかけら	クリスタルアド
テンションアド	燃えさかる焰角	クリスタルアド
オーバードーズ	背水の阵	绯色の爪

素材掉落

名称	掉落
マグナタイトのかけら	ミミック
天然マグナタイト	–
上级マグナタイト	–
高纯度マグナタイト	でつかいミミック
マグナタイトの结晶	ガーゴイルの真祖、フルメタルゴーレム、すっごいミミック
アビスのかけら	ゴットリープ、フエルディナント、すっごいミミック、メルセデス
小悪魔のフォーク	インプ
魔王のフォーク	インプ
ルビーの发饰り	アンゲリカ
エメラルドの发饰り	ブリギッタ
ゴールドの发饰り	カミラ
アメジストブローチ	カミラ
ゴーレムのコア	ゴーレム
マグナ增幅装置I	ゴーレム
金ぴかのコア	フルメタルゴーレム
マグナ增幅装置II	フルメタルゴーレム
紫水晶のボタン	ステッチ
黄水晶のボタン	ボビン
トパーズボタン	ボビン
红水晶のボタン	シャンブレー
ガーネットボタン	シャンブレー
ブリキのマスク	ブリキ兵
アルミのマスク	ブリキ曹长
真ちゅうのマスク	ブリキトルーパー
チタンのマスク	ブリキコマンダー
圣者のメダル	ゴットリープ、ミミック
勇者のメダル	でつかいミミック、フエルディナント
愚者のメダル	すっごいミミック
燐光石	ケルベロス
内燃机关アルファ	フギン
アルファコア	フギン
内燃机关ベータ	ムニン
ベータコア	ムニン
ローズクォーツ	ルナティック
ルチルクォーツ	ファナティック
ジルバーガントレット	ジルバーリッター
ゴルトガントレット	ゴルトリッター
ルナティックストーン	ルナティック
ファナティストーン	ファナティック

名称	掉落
悪魔の蹄铁	ナイトメア
骨の首饰り	ケルベロスパピ－
冥界の首饰り	ケルベロス
绯色の爪	フェルディナント
苍白の爪	ゴットリ－プ
グスタフの角	グスタフ
燃え盛る焰角	グスタフ
アウグストの角	アウグスト
冻てつく冰角	アウグスト
メルセデスの角	メルセデス
天龙のウロコ	メルセデス
悪鬼の爪	ガ－ゴイルの尖兵
悪鬼の心脏	ガ－ゴイルの斗士、ガ－ゴイルの真祖

澡堂



进入澡堂区域后，调查左侧绿色的黑板，就能选择一种当前持有的沐浴剂消耗，使得队伍在下一次的外出战斗中（包括连续战斗）获得一种增益效果。沐浴剂可以在战斗中通过Sub任务奖励获得，也能够在商店进行购买，种类和效果请参考前文“消费道具”部分。注意洗澡后提升的效果种类和等级在相关分类中都是随机的，想要获得最高等级或特定的效果，需要用到S/L大法。另外如果部分角色好感度（ETR）达到3级以上，那么在入浴前的对话中会出现该角色的泳装造型，算是个小小的福利。

庭院→世界地图



从庭院正面离开，可以进入世界地图。当前可前往的目的地会在世界地图的左侧列表中出现。自由战斗场景以绿色的光点表示，剧情战斗场景以红色的光点表示。选择自由战斗场景时，会出现该场景的下级区域选单，在说明文最后的【ステ－ジレベル】里出现的数字，代表该区域出现的敌人的等级。一般来说，与高于队伍10级以内的敌人作战是最有效率的。当然越级20以上也不是不能打，就是会比较累，道具消耗也会变大。不过相对地，等级提升也会更快。

区域菜单



1	当前章节名
2	角色能力
3	角色技能
4	邂逅通信
5	道具一览
6	日记本
7	系统设定



角色能力

进入该菜单后，可以选择一个角色查看其详细的能力。A键为上屏能力值画面换页，X键为下屏技能列表说明切换，Y键为下屏技能列表页面与装备页面切换。关于下屏的要素将会在后文“角色技能”部分说明。让我们先来看看上屏角色能力的说明（见下页）。



1	角色当前等级
2	角色当前 ETR 发展等级
3	角色当前触发洗澡 Buff
4	角色名称与属性
5	角色详细能力页面 1
6	角色详细能力页面 2

ETR事件与等级

在章节的特定时间段，玩家可以找到特定的精灵（头上有爱心标记）发展ETR事件。所有的ETR事件都是与对应的精灵两人一起完成一场特定的战斗，之后该精灵便会获得这次ETR事件所对应的ETR等级。而也只有完成过一次ETR事件的角色，才会开启“战意”（TENSION）槽，并能够使用奥义（战意的累积方法后文将会详细说明）。不过关于ETR有几个要点需要玩家记住：

1.ETR事件的等级和奥义的等级对应，但不向下兼容。例如完成了アーデルハイト的3级ETR事件，只能习得其3级奥义，并不包括1级和2级奥义。

2.特定章节中可触发的ETR事件所对应的角色和等级都是固定的。且角色能力界面下的ETR等级永远只取最大值显示。

3.ETR事件等级总共分为1、2、3、MAX四个等级。只有当前周目的攻略角色才能达到MAX等级。MAX等级可开放对应的4级奥义。

以下是全角色的ETR事件触发时机和事件等级列表（MAX等级在第12章，由玩家从当前好感度最高的三人之一选择其一触发）：

时机	对应角色（事件等级）		
第4章	シャルロッテ（1）	ベアトリ–チェ（1）	–
第6章	シャルロッテ（2）	ベアトリ–チェ（2）	–
第7章	エルフリ–デ（1）	ガブリエ–レ（1）	–
第8章前半	ベアトリ–チェ（3）	エルフリ–デ（2）	ガブリエ–レ（2）
第8章后半	シャルロッテ（3）	–	–
第9章前半	ディア–ナ（1）	フランチエスカ（1）	–
第9章后半	エルフリ–デ（3）	ガブリエ–レ（3）	ア–デルハイト（1）
第12章	ディア–ナ（2）	フランチエスカ（2）	ア–デルハイト（2）
最终章	ディア–ナ（3）	フランチエスカ（3）	ア–デルハイト（3）

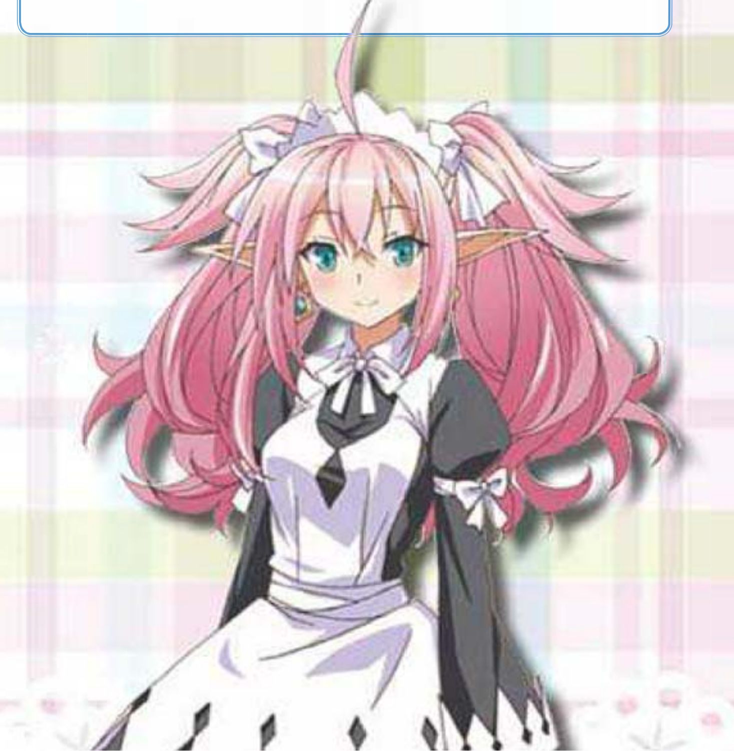


详细能力页面

HP：角色体力的当前值/最大值。当前值降至0时，角色会进入“气绝”状态（也就是一般SLG中的被击破状态），不过角色并不会从战场上消失，仍然可以使用解除气绝状态的道具或复活魔法进行救助。

AP：行动值。除了移动和待机以外，任意行动都会消耗一定的AP值。其中通常攻击、使用道具、防御和奥义全部消耗1点，发动技能所消耗的AP值由技能本身决定。每当角色进入行动阶段时，AP值自动回复1点。当然也可以通过装备能力技能宝石和特定技能的效果来回复。

状态：状态发生变化时，其对应的图标就会出现在此处（在战斗中的简易能力界面下也可以看到）。由于战斗中只能看到图标，无法查阅图标的详细说明（按Home键查看游戏自带说明书除外），因此常见的几个极有影响力的异常状态图标，例如**カ–ス**和**スタン**等尽量还是记住比较好。以下是全部状态变化图标的意义。





图标	效果
状态强化系	
治愈	HP自动持续回复
绝好调	技能的消耗AP减少
パワ－	物理攻击力提升
シ－ルド	物理防御力提升
フォ－ス	属性攻击力提升
ウォ－ル	属性防御力提升
アジリティ	速度提升
クリティカル	暴击值提升
ガッツ	陷入气绝状态时，自动复活一次
ゾ－ン	短时间内100%暴击
Eパワ－	物理攻击力大幅提升
Eシ－ルド	物理防御力大幅提升
Eフォ－ス	属性攻击力大幅提升
Eウォ－ル	属性防御力大幅提升
バリア	敌方专用状态。所有伤害无效
ラクリマ觉醒	主人公的奥义。发动中通常攻击范围与威力大幅提升
炎气缠身	シャルロッテ的固有技能。发动中通常攻击和角色属性强制变为热属性
ク－レトラ－ゲン	ベアトリ－チエ的固有技能。发动中通常攻击和角色属性强制变为冷属性
テスティフイコル	ア－デルハイト的固有技能。发动中下一次物理攻击威力大幅提升
状态异常系	
衰弱	HP自动持续减少
绝不调	技能的消耗AP提升
疲劳	AP回复量降低
ウィ－ク	物理攻击力降低
ネグレクト	物理防御力降低
ノイズ	属性攻击力降低
センシテイブ	属性防御力降低
恐怖	无法使用技能
スロウ	速度降低
カ－ス	无法进行移动以外的行动
ホ－ルド	无法进行移动
スタン	下个回合无法行动
气绝	HP降至0，进入无法战斗的状态

物理攻击力：由“斩”、“打”和“突”三个属性对敌人造成物理层面的伤害。

物理防御力：承受“斩”、“打”和“突”三个属性攻击时所能减少的伤害。

属性攻击：由“天”、“地”、“热”和“冷”四个属性对敌人造成魔法层面的伤害。本作中所说的属性伤害一般是指这四种属性魔法伤害，而不是指上面的“斩”、“打”和“突”。

属性防御：承受“天”、“地”、“热”和“冷”四个属性攻击时所能减少的伤害。

素早さ：速度。影响到角色的回合行动顺序。

クリティカル：暴击值。数值越高，角色攻击打出暴击的几率越高。本作中暴击伤害约为正常伤害的1.2倍，并不算太显眼。

物理耐性：详细区分承受“斩”、“打”和“突”三个属性攻击时各自所能减少的伤害。

属性耐性：详细区分承受“天”、“地”、“热”和“冷”四个属性攻击时各自所能减少的伤害。

ステ－タス异常耐性：详细分析受到附加状态异常的攻击时，陷入对应异常状态的几率。数值越高，陷入几率越小。

行动范围：表示角色移动时的可行动区域大小。

角色技能

该界面下可以装备、解除或替换技能宝石。详细解说如下：



1	当前装备技能宝石
2	当前习得奥义
3	当前选择宝石的技能说明
4	角色技能容量的当前值 / 最大值
5	角色当前属性量

技能宝石的分类与装备

前文在“工作室”部分已经提到过，技能宝石总共分为泛用技能、固有技能和能力技能（アビリティ）三种。它们的区别如下：

泛用技能：可以给复数角色装备的主动技能。

固有技能：只能给特定一个角色装备的主动技能。

能力技能：可以给所有角色装备、且持续发挥效果的被动技能。

其中固有技能和能力技能都很好理解，泛用技能则需要预先记住每个角色对应的可装备属性。例如主人公就无法装备所有的热属性泛用技能。而隶属于无属性的技能宝石只有主人公固有技能和能力技能，因此不存在泛用技能这样甄别角色的情况。以下是所有角色的泛用技能属性对应表：

	天	地	热	冷
主人公	○	○	×	×
シャルロッテ	×	○	○	×
フランチェスカ	×	○	○	×
ベアトリ−チェ	○	×	×	○
ア−デルハイト	○	×	×	○
エルフリ−デ	○	×	○	×
ガブリエ−レ	×	×	○	○
ディア−ナ	×	○	×	○

但是，并不是说只要对应了角色属性，就能无限制地装备宝石。一个角色可装备的宝石数量，还对应另外两个因素：一是宝石的装备栏，每个角色最多只能装备16个宝石；二是角色的技能容量，下文详细解说。

技能容量



在角色技能界面的右上角显示有“MEMORY”一项指数，这就表示了每个角色的技能容量。右侧的最大值表示该角色最多能装备的技能容量值，而左侧的当前值则表示当前所装备技能宝石的容量总和值。每个技能宝石的容量值都会显示在选择界面表格的最右侧，单位为“exb”。也就是说，只有在不超出角色技能容量最大值的前提下，才能自由组合技能。由于本作中越是强力的技能宝石，其容量值越高，因此本身技能容量值越高的角色，就能装备越多的强力技能，自然战斗力也越能提升。不过角色的最大技能容量值会随着等级而提升，因此只要肯练级，就算是容量偏小的角色，最终也能装上复数的强大技能宝石。

奥义 

奥义是独立于技能宝石之外的必杀技。不受技能容量影响，不可拆卸，不能在商店购买和合成，只能通过完成ETR事件来获得对应等级的招式。每个角色都有四个横向排列的奥义栏，未习得的奥义所对应的奥义栏是空着的，习得的奥义栏中就会出现奥义宝石，代表玩家可以发动该奥义。奥义的发动AP值固定为1。注意一周目时，第四个奥义只有攻略角色才能习得。

奥义发动除了消耗AP以外，还会消耗战斗中累积的战意。除了使用特定技能提升外，每击倒一个敌单位，攻击角色的战意就会提升10点。消耗100点战意可以发动1级奥义，消耗200点战意可以发动2级奥义，以此类推。战意的最高累积值等同于当前角色所能使用最大等级奥义所对应的战意消耗值。

属性相性与属性量

属性攻击分为“天”、“地”、“热”和“冷”四种属性，四种属性之间的有着矢量相性，为“天＞热/冷＞地＞天”，而“冷”和“热”还互相克制。举个例子，当地属性的技能攻击天属性的角色时，该角色就会受到原本地属性技能的伤害+属性克制的提升伤害。这在面对BOSS时十分危险，特别是脆皮的角色一定要多多注意。而“无”属性则独立于三界之外，受到任何属性的攻击都不会使伤害发生变动。

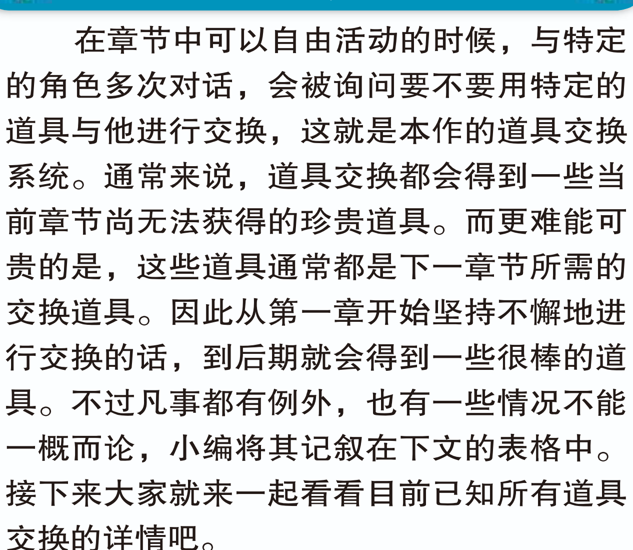
那么天生热属性的角色遇到天属性的敌人是不是就注定不利呢？其实并非如此。角色的属性并非一成不变，而是由角色所装备技能宝石的属性量来决定的。在角色技能界面可以看到，每个技能宝石的右下角都有一个数字，当装备该宝石时，该宝石对应技能属性的属性量就会加上该宝石的数值。最终某个属性量的数值最高，该角色就会成为对应的属性。但当所有属性量都不足5时，该角色就会强制变为无属性。

邂逅通信

点击区域菜单的“邂逅通信”，即可来到シュガ-的农田。这个地方可以根据玩家邂逅通信遇到的玩家数量来获得对应数量的道具。邂逅通信遇到的玩家并不需要同时在玩本作，只要遇到后，这个农田就会自动播种，然后在一段时间之后收成道具。当然无论怎么看，这都像是在最后匆忙加上去的系统，因为不管剧情进展如何，不管天气如何，只要点下这个按钮，玩家瞬间移动到的这个农田永远都是晴朗的……

道具一览

该界面下可以浏览目前所有已经获得的道具。当然这个界面本身没什么好说的，不妨借地来介绍一下本作的道具交换系统。



道具交换

在章节中可以自由活动的时候，与特定的角色多次对话，会被询问要不要用特定的道具与他进行交换，这就是本作的道具交换系统。通常来说，道具交换都会得到一些当前章节尚无法获得的珍贵道具。而更难能可贵的是，这些道具通常都是下一章节所需的交换道具。因此从第一章开始坚持不懈地进行交换的话，到后期就会得到一些很棒的道具。不过凡事都有例外，也有一些情况不能一概而论，小编将其记叙在下文的表格中。接下来大家就来一起看看目前已知所有道具交换的详情吧。

交换角色	要求道具	获得道具	备注
第3章 大切な客人			
シャルロッテ	衰弱回复ボトル	ルビ–の发饰り	–
ベアトリ–チェ	回复ボトル	名汤の素：硫酸盐泉	–
バ–ト	ブリキのマスク	自然治愈ボトル	–
シャルロッテ	ピンクの木の实	托された心	2周目以后，隐藏奖章达成条件
ベアトリ–チェ	ヒスイのブロ–チ	アタックレンジ+3	2周目以后
バ–ト	愚者のメダル	AP回复+2	2周目以后
第4章 恶梦			
第一次			
シャルロッテ	名汤の素：硫酸盐泉	ユグドラシルの泪	一起出门的角色无法交换
ベアトリ–チェ	ルビ–の发饰り	名汤の素：含铁泉	一起出门的角色无法交换
第二次			
エルフリ–デ	自然治愈ボトル	マグナタイトのかけら	–
バ–ト	ユグドラシルの泪	ナゾのカプセル	–
第6章 终わる日常			
第一次			
イングリッド	自然治愈ボトル	紫石のネックレス	–
マクレガン	マグナタイトのかけら	コハクの指轮	–
第二次			
シャルロッテ	マグナタイトのかけら	天然マグナタイト	–
ベアトリ–チェ	ナゾのカプセル	ステ–タス全回复	如果不保留到最终章而是在这里交换掉的话，“无垢なる愿い”以及其对应奖章就只能通过合成来获得

禁忌的玛古那

交换角色	要求道具	获得道具	备注
エルフリーデ	名汤の汤：含铁泉	完全回复ボトル	–
第7章 アルテミーズ			
シャルロッテ	ステータス全回复	黄水晶のボタン	–
ベアトリーチェ	完全回复ボトル	グスタフの角	–
バート	天然マグナタイト	上级マグナタイト	–
第8章 神と世界と、人々と			
第一次			
シャルロッテ	紫石のネックレス	プロテインドリンク	–
ベアトリーチェ	コハクの指轮	传说の矛	–
エルフリーデ	グスタフの角	重力弹Lv2	–
ガブリエーレ	黄水晶のボタン	エメラルドの发饰り	–
バート	上级マグナタイト	高纯度マグナタイト	–
第二次			
ディアーナ	传说の矛	空の药きょう	–
フランチェスカ	プロテインドリンク	赤いブローチ	–
ベアトリーチェ	重力弹Lv2	激回复ボトル	–
ガブリエーレ	高纯度マグナタイト	勇者のメダル	–
第9章 しあわせかぞく			
第一次			
カブガブリエーレ	激回复ボトル	幻の回复ボトル	–
シャルロッテ	勇者のメダル	マグナタイトの结晶	–
エルフリーデ	空の药きょう	超反动パワーボール	–
アーデルハイト	赤いブローチ	传说の盾	–
ベアトリーチェ	ジルバーガントレット	内燃机关アルファ	没有从上周目继承素材“ジルバーガントレット”的话，第8章的第一战是惟一获得该素材的机会
第二次			
ベアトリーチェ	マグナタイトの结晶	クラウ・ソラス	–
ディアーナ	传说の盾	ヒスイのブローチ	–
フランチェスカ	超反动パワーボール	ピンクの木の实	–
バート	内燃机关アルファ	アディション	–
シャルロッテ	幻の回复ボトル	アビスのかけら	–
最终章 禁忌のマグナ			
エルフリーデ	アビスのかけら	愚者のメダル	–
バート	ナゾのカプセル	无垢なる愿い	隐藏奖章达成条件

日记本

进入后会有两个下级选项“ETRコレクション”和“アチーブメント”，分别是“ETR事件合集”和“奖章”。

ETR事件合集



目前为止触发过的所有ETR事件都会保存在这个合集之中。在该界面下选择已经亮起的事件，就能随时回顾该事件（当然战斗不用重复进行）。不过要注意的是，一旦开始回顾事件，在播放完毕之前都是无法退出的。ETR事件也是继承要素之一。

奖章



成就系统，记录玩家在本作中达成的一些特殊成绩。当游戏过程中完成条件时，上屏右下角就会弹出对应的信息。玩家也可以于自由行动时，在该界面下查看目前已经获得的所有奖章。列表中奖章名称前带有☆符号的，就是已经获得的奖章。而除了最后三个隐藏奖章外，其余奖章都有写明达成条件。

名称	详细
暴れん坊	吹飞达成10连击
豪杰	吹飞达成20连击
狮子蜜迅	吹飞达成30连击
100人斩り	吹飞100个敌人
剑豪	吹飞500个敌人
剑圣	吹飞1000个敌人
ちょっと寄り道	初次完成Sub任务
寄り道好き	完成Sub任务10次
寄道王	完成全部Sub任务
ボマー	用战场上的炸药桶吹飞100个敌人
愈しの女神	用战场上的回复水晶回复10次
大富豪	收集100万水晶（金钱）
心配性	持有回复药99个
みならい职人	初次合成道具
いっぱし职人	合成10个道具
合成マスター	合成50个ア道具
畑はじめました	初次在邂逅通信农田收获道具

名称	详细
收获祭	在邂逅通信农田收获10个道具
わらしべ长者	进行道具交换
醸し出すフェロモン	完成1个角色的全部ETR事件
ETRコレクター	完成4个角色的全部ETR事件
みんなのねがい	获得技能宝石“无垢なる愿い”
托された心	获得技能宝石“托された心”
狂气に打ち胜つ	击倒狂气に支配されしもの（最终BOSS）

系统设定

在该界面下可以存档、读档、选项设定和返回标题界面。选项设定中可以调节背景音乐、音效和语音的大小，文本信息速度和记录战斗中上次选择的指令。

战斗系统

编成画面



自由战斗之前，又或是战斗之中按下中断菜单中的“编成画面からやり直す”选项，都可以转移到该界面，在该画面下可以选择参与这次战斗的角色。每场战斗最多只能出场4名角色，用光标选到角色上，按下A键出现“SET”字样即代表已经选择。角色一开始就是“SET”状态，且带有锁型图标的角色，代表本战的强制出战角色。编成画面下可以按下Y键进行技能宝石的装备，还可以按下L/R键进入商店界面购买、贩卖道具，不过无法进行道具合成。



战场要素



1	敌人
2	AP 点数
3	当前选择行动
4	所持水晶（金钱）
5	指令菜单
6	移动范围
7	行动效果范围
8	行动顺序

敌人的构成

本作中敌人一般成队出现，其构成自然也分为队长和杂兵两种。按下Y键启动“地图确认”功能时就可以看到，队长级敌人的头上都有一个红色的“L”字样。当然实际上一大堆同样的杂兵当中围着一个不一样的敌人，那个敌人基本就是队长了。队长比杂兵的HP要高得多，并且会使用技能，攻击力也更高。杂兵基本上可以看做队长的附属品，绝大多数情况下都吃不了我方任何一次攻击，伤害也不高。当队长对我方角色发动攻击时，如果该角色同时处于其率领的杂兵的攻击范围内，那么这些杂兵也会进行追加攻击。而当杂兵数量减少时，如果队长的HP尚在1/3以上，它就会按照一定的比例消耗HP，来补满杂兵的数量。补充的杂兵数量越多，消耗的HP也就越多。也就是说，即使不对队长发动高伤害的攻击，只要清理杂兵的效率够高，也能对队长造成间接的伤害。因此消灭一个小队的方法分为两种，一



种是直接用单体高伤害的招式攻击队长，只要击破队长，杂兵就不会增加；另一种是高效率地清理所有杂兵，逼迫队长每回合消耗大量的HP进行召唤。当然实战中能够双管齐下是最有效率的。

吹飞&追击

对杂兵进行攻击时，杂兵会根据我方角色发起攻击的方向，朝相反方向吹飞一段距离。吹飞的杂兵拥有撞击伤害，撞到其他杂兵就是即死，撞到队长则会造成一定的伤害。被吹飞的杂兵撞飞的其他杂兵也会触发吹飞状态。因此只要算好角度，哪怕攻击范围内只有1个杂兵，也有可能因为吹飞的效果而带走5、6个人头。

而在我方角色的任意一次攻击中，如果击倒了10名以上的杂兵，就会触发“追击”状态。此时该角色AP回复1点，并获得再次行动的权利。利用这一点，用大范围技能吹飞杂兵触发“追击”，然后以强力的单体技能攻击队长是最为理想的输出形态。当然保留追击回复的1点AP，在下回合继续发动高AP值的技能，也是前中期的常用战术。

指令菜单

在我方行动时按下X键即可调出指令菜单。上方的五个指令从左到右依次是“道具”、“技能”、“通常攻击”、“防御”和“待机”。

道具：使用或投掷道具。值得一提的是，本作中道具附加异常状态的成功率是100%。另外素材也能当做道具使用。

技能：选择发动技能。

通常攻击：发动依存于物理攻击力的物理攻击。

防御：将防御期间所受到的伤害降低一半。

待机：不消耗AP结束当前回合。在移动界面下直接按下L键也可以执行该指令。

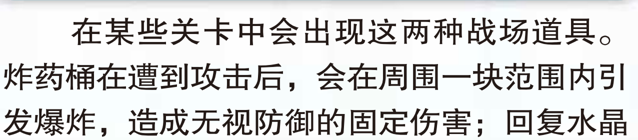
移动&行动效果范围

在我方角色行动时，地图上淡蓝色的光圈，就是该角色能够移动的范围。而红色或绿色的范围，则是该角色当前选择的行动，其效果发生作用的范围。红色代表攻击行动，绿色代表回复、辅助行动。敌方的移动范围可以通过按下Y键的地图确认来视认，而敌方的行动效果范围无法得知，只能根据经验来估算。关于移动与行动效果范围的应用有以下几个要点：

1.单位之间无法穿越，因此即使移动范围够，也有可能被拦住去路，在排兵布阵时一定要注意。

2.移动时按住R键不放可以固定角色位置，此时左滑杆的效果变为调整行动效果范围的角度。这样可以对攻击的角度进行微调，以便达到最佳效果。

3.角色发动攻击行动时，与攻击目标之间不能有地形障碍，否则攻击将不会奏效。因此即使看到敌人处于攻击效果范围内，也要注意观察是不是真的能打到（着重看敌人身上有没有闪红、出现血槽）。



炸药桶&回复水晶

在某些关卡中会出现这两种战场道具。炸药桶在遭到攻击后，会在周围一块范围内引发爆炸，造成无视防御的固定伤害；回复水晶在遭到我方角色的攻击时，会无视距离对攻击者进行回复，而遭到敌方攻击时，则会从战场上消失。熟练应用这两种战场道具，能让战斗更加轻松。



▲炸药桶



▲回复水晶

中断菜单

在我方行动时按下Start/Select键，即可在下屏调出中断菜单。

胜利条件/败北条件：显示当前关卡的胜败条件。其中某些关卡还有Sub任务，达成之后可以获得额外的奖励。

編成画面からやり直す：退回编成画面，已经获得的道具和经验值将会全部丢失。

中断セーブ：中断存档，保留战斗的进度。读取中断存档后，存档并不会消失，因此可

以利用这一点来刷取敌人掉落的稀有素材。

オプション：进行各种系统设定。同日常部分区域菜单下的“系统设定”。

撤退：从战场撤离。注意撤退时会保留之前获得的所有道具和经验值，因此见好就收也是不错的选择。

流程攻略

从标题画面按下“NEW GAME”后，首先要决定主人公和旅馆的名称。主人公名默认为卢库斯（ルクス），旅馆名默认为法米利埃（ファミ－リエ），当然这些要素并不会对游戏进程产生实际影响。

序章为全自动进行，卢库斯与精灵夏露洛特（シャルロッテ）相遇后，播放片头动画，然后进入第1章，游戏正式开始。

※在游戏过程中启动“Miiverse”有可能导致游戏死机，目前尚未修复，请玩家不要贸然尝试。

继承要素

※本文将“继承要素”部分写在前面，让玩家在攻略过程中培养角色可以有的放矢。

通关之后系统会要求玩家保存一个通关存档。读取该存档后，首先会要求玩家继承N个角色的数据（N=通关周目次数+1，例如二周目继承一周目存档就是2个角色，三周目时就是3个角色）。继承角色的数据包括角色等级和其装备的技能宝石。考虑到角色加入的顺序，一周目重点培养、并在二周目继承卢库斯和夏露洛特是最佳的选择。之后若是想要多周目游戏，培养、攻略角色的顺序按照其加入队伍的顺序来，是最为方便的。

选定继承角色之后，系统会要求玩家选择5个种类的道具，本周目将完全继承该5种道具的个数。个人建议优先选择钱买不到的高级稀有素材和宝石（有“アビスのかけら”、“キュアハ－ト”和“フィジカル+3”的话优先选择，它们是达成特定奖章的合成材料），以及加快战斗节奏的重要技能宝石（例如AP回复）。以上两项选择完毕后即可正常开始游戏了。

当然除了以上要素以外，多周目游戏还会继承全员的ETR等级、ETR事件后习得的奥义、所持金钱、奖章达成进度和道具交换达成度。其中道具交换在之前周目中进行过的同一种交换，将不会再出现在下周目之中。

第1章 普通じゃないよ

日常部分

1.从自己的房间出来，进入2楼右侧蓝色房间触发剧情。

2.开放道具买卖系统、主线推进系统、ETR系统和澡堂系统。与大厅的夏露洛特和巴托（バ–ト）对话，夏露洛特成为同伴。

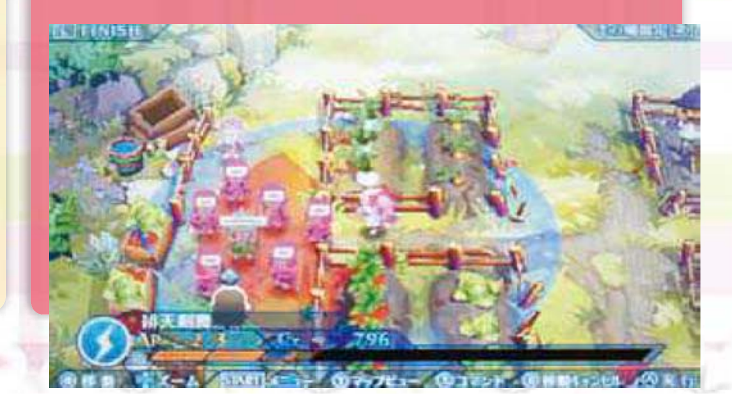
3.艾美莉亚（アメリア）登场。剧情之后与大厅的夏露洛特对话，自动进入战斗部分。

主线战斗

アメリアの元へむかえ！

胜利条件	败北条件
前往アメリア身边！	アメリア死亡
Sub.全灭敌人！	我方全灭

虽然败北条件中写有“アメリア死亡”，但因为是初战，难度并不高，艾美莉亚的血量也有相当的量，因此玩家可以不慌不忙地追求Sub任务奖励，趁机熟悉一下基本战斗方针。敌人分为三个小分队，队长的头上有“L”字样，只要不将其击倒，他就会每回合消耗一定HP并召唤一定数量的杂兵进行攻击。本作的基本战斗方针是观察敌人的行动范围，将己方角色移动至敌人攻击刚好够不到的位置，待机回复AP，等敌人靠近后用技能歼灭诱发追击，如此反复。本战只有夏露洛特有攻击技能，让她冲在前面即可轻松过关。惟一需要注意的就是不要让地形卡住了技能的攻击有效范围。



アメリアを脱出させろ！

胜利条件	败北条件
让アメリア逃离！	アメリア死亡
Sub.全灭敌人！	我方全灭

虽然是连战，但角色的HP已经全部回复，大可放心。敌人虽然有4个小队，但并不会同时一拥而上，足以让玩家各个击破。艾美莉亚会自动往右下角移动，玩家跟随她进入中央地段后，再以夏露洛特的技能来大范围攻击敌人即可。战斗结束后触发剧情，进入第2章。

第2章 私の妹

日常部分

1.在梦境中从自己的房间出来触发剧情。剧情之后精灵贝阿特利切（ベアトリ－チェ）成为同伴，自动进入战斗部分。

主线战斗

敌を全て倒せ！・1

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

本战没有Sub任务。夏露洛特脱队，由贝阿特利切补上。贝阿特利切是远距离攻击型，且属性攻击成长高，是法师型角色，非常适合用来启动战场道具。本战也是第一次出现战场道具，对其进行攻击即可产生各种各样的效果。至于本关的攻略本身并没有太值得一提的地方，引诱右边两拨敌人靠近中间的炸药桶，然后让贝阿特利切远程引爆，即可造成事半功倍的即死伤害。



敌を全て倒せ！・2

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

本战也没有Sub任务。战前卢库斯习得技能“パワ－ライト”，能提升范围内我方全员的物理攻击力。战斗方面看准敌人杂兵扎堆的地方，调整角度达成连击即可轻松过关。攻击关卡左侧的回复水晶可以立刻得到回复，不用站在旁边。不过注意回复水晶若是遭到敌人的攻击，可是会消失的。战斗结束后触发剧情，进入第3章。

第3章 大切な客人

日常部分

1.从自己的房间出来触发剧情。

2.道具交换系统和邂逅通信系统开放。与旅馆大厅的全员对话，交换一下道具。注意通过道具交换获得的道具大都是当前无法获得的道具，且能够通过下一章的交换获得更好的道具，千万不要随便处理掉。此时离开旅馆进入世界地图会开放自由战斗系统，可以前往“アメリアの农园”练级。

※注意上周目与艾美莉亚在本章进行过道具交换的话，次周目艾美莉亚会提出要玩家用“ピンクの木の实”来交换“托された心”，交换后即可解除一个隐藏奖章。“ピンクの木の实”要在第9章时找フランチェスカ用道具交换系统来获得。（当然“托された心”也可以用道具来合成。）

3.任意时机回到旅馆1楼自己的房间中，会出现选项。选择“トリ－チェを待つ”即可触发主线剧情。之后离开房间回到大厅发生剧情，选择“いく”即可前往“レイクリスタルの洞窟”触发战斗。（选择“少し准备したい”的情况下，之后回到大厅与夏露洛特对话可推进剧情。或是从世界地图上直接前往“レイクリスタルの洞窟”也可。）

第4章 恶梦

主线战斗

敌を全て倒せ！・1

胜利条件	败北条件
破坏全部ジェネレ–タ–!	我方全灭
Sub.全灭敌人	–

除去自由战斗的话，本关是第一次出现召唤机ジェネレ–タ–的地方，如果不将其破坏的话，该机器每隔几个回合就会召唤出新的敌人。召唤机的HP极高，建议先解决场上的杂兵再去处理。另外本关出现的熊型敌人ボビン是冷属性，注意热属性的夏露洛特的站位，不要受到无谓的伤害。诱敌的工作可以交给同是冷属性的贝阿特利切和无属性的卢库斯去（当然也要适度）。

谜の男を倒せ！・1

胜利条件	败北条件
击倒神秘男性!	我方全灭

本战不用打，一直往后退。三回合后会发生剧情强制结束战斗。

谜の男を倒せ！・2

胜利条件	败北条件
击倒神秘男性!	我方全灭

本战将BOSS的HP削减至2200以下即可获胜。BOSS是地属性，因此本战我方其实在属性上是有利的。开场时卢库斯和夏露洛特是满HP，而贝阿特利切是残血，建议由卢库斯和夏露洛特靠近BOSS吸引其注意力，而贝阿特利切赶紧攻击右侧的水晶进行回复，然后回归战线。BOSS的攻击力很高，还有能打掉我方角色六成体力的扇形范围攻击，因此站位时注意不要群聚在一起，一定要从三个角度分别进攻。BOSS的魔法攻击会引发AP回复减少的“疲劳”状态，好在只持续一回合，不用太过在意。不过需要注意的是，BOSS血量过半后会发动范围奥义，能打掉夏露洛特560、贝阿特利切520、卢库斯约750的血量，之前一定要注意保持血量。奥义虽然附带无法使用技能的“恐怖”状态，但本战本身几乎就不需要攻击技能，所以无所谓。

战斗之后男子自报家门为格巴鲁特（ゲバルト）然后离去。剧情后进入第4章。

日常部分

1.剧情中出现选项，选择第一项“シャル”是与夏露洛特同行，选择第二项“トリ–チェ”则是与贝阿特利切同行。不过要注意的是，选择同行的角色本章无法进行道具交换。确定同行人选后，在大厅与其对话、选择出发即可发展剧情。不过在那之前，自由战斗中更新了“アルデン草原”，可以先去试着打一下。

2.本攻略选择提升夏露洛特的好感度。在旅馆大厅与夏露洛特对话推动剧情来到“エレナム中央广场”，剧情之后艾尔菲丽德（エルフリ–デ）成为同伴。

3.离开房间后，合成系统和ETR系统开放（合成机器也可以进行道具的买卖）。完成道具交换后，（注意本章找巴托交换到的“ナゾのカプセル”在下一章会被贝阿特利切提出交换要求，但请一定一直保留至最终章，这是解开成就的一项关键道具。）进入2楼的房间，可以选择夏露洛特和贝阿特利切两人之一触发ETR事件，提升好感度。两人都是1级事件，本攻略在此选择夏露洛特发展ETR事件。对话后强制突入ETR战斗。战斗结束后习得卢库斯和夏露洛特的奥义。（如果选择贝阿特利切发展ETR事件，则习得她的奥义。）

ETR战斗・シャルロッテ

敌を全て倒せ！

胜利条件	败北条件
全灭敌人!	我方全灭

没有特别值得一提的部分，守株待兔战术可以轻松过关。

日常部分

4.与大厅的全员对话完毕即可触发剧情。接下来的选项选择“准备OK！”就会直接进入战斗部分。不过建议先选择第二项，去澡堂洗个澡，提升一下能力，能让接下来的战斗轻松一下。

主线战斗

バ-ドの元へ向かえ！

胜利条件	败北条件
前往バ–ド身边	バ–ド死亡
Sub.全灭敌人！	我方全灭

本战开始时解放奥义系统。奥义需要消耗击倒敌人时获得的战意（テンション）才能发动。艾尔菲丽德属于单体攻击特化的角色，她的物理攻击数值虽不高，但能对目标发起三次攻击，现阶段伤害实际上比夏露洛特还要高，让她和夏露洛特开路会比较有效率。由于要救助巴托，因此路上不要浪费太多时间，在10回合左右赶到其身边比较好。当然尽量追求全灭敌人拿到奖励是更好的。

ゴ-レムを倒せ！

胜利条件	败北条件
击倒ゴ–レム！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

没有了时间限制，又可以用守株待兔战术了。为了完成全灭奖励，首先要消灭左侧的召唤机，然后上去拿一个角色引走左上方的ゴ–レム，其他人集中消灭上方的召唤机。ゴ–レム是天属性，夏露洛特和贝阿特利切都被它克制，建议用地属性的艾尔菲丽德攻击它，而用物防高的卢库斯去吸引它。另外要注意的是，这个家伙会掉落合成提升AP装备的重要素材“ゴ–レムのコア”，强烈建议在击倒它之前储存一个中断存档，一定要把它的掉落素材刷出来为止（击倒时看到出现一个袋子图标即代表素材掉落了）。

日常部分

5.前往旅馆2楼蓝色房间，剧情后进入第5章。

第5章 原罪

日常部分

1.从自己的房间出来触发剧情。选择第一项“大丈夫、行こう”就会直接突入战斗。不过此时强烈建议先选择第二项“少し时间をくれ”，去洗澡增加能力，以及购买道具“衰弱ボトル”和“恐怖药”，这两种道具是对付强力敌人的重宝。另外还可以进行一下自由战斗（自由战斗中更新了“レイクリスタルの洞窟”和“エレナム街道”）。全部处理完后，从世界地图中直接选择“エレナム”即可发展主线。

主线战斗

ガ-ゴイルの尖兵を倒せ！

胜利条件	败北条件
击倒ガ–ゴイルの尖兵！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

左右两侧各有一个召唤机，目标是全灭敌人的话，建议兵分两路、各配置一个大范围攻击角色前进。左侧的敌人物理攻击力比较高，而右侧出现了全新的冷、热属性敌人，拥有能够提升属性攻击和防御的范围Buff，不过相对左侧来说比较好对付，可以让实力较弱的分队走右侧。ガ–ゴイルの尖兵HP高达18082，打起来觉得吃力的话，不妨丢个“衰弱ボトル”给它。这家伙会掉落地属性素材“恶鬼の爪”，不妨刷一个。

ガ-ゴイルの斗士を倒せ！

胜利条件	败北条件
击倒ガ–ゴイルの斗士！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

本战格巴鲁特作为第三方援军在上方跟BOSSガ–ゴイルの斗士单挑，双方皮都够厚，可以让他们先消耗个够，我方在下面慢慢打。左右的召唤机会召唤出大家最喜欢的ゴ–レム，刷一刷素材再上去也不迟。ガ–ゴイルの斗士会掉落稀有素材“天然マグナタイト”，刷出来再走。全灭敌人可以获得“漆涂りのお弁当箱”，不要错过。



第6章 终わる日常

日常部分

1.与旅馆内的三个精灵、艾美莉亚和巴托对话后，返回自己的房间即可触发剧情。此前可以先去合成机器那里购买刚刚开放的技能宝石，特别是要给男主角买上“ヒ-ルライト”和“リフレッシュライト”，让其专职后卫的工作，这样一来队伍基本上就不会遭到全灭了。有余钱的话，建议买下夏露洛特的“奋斗一发”，每次可以提升周围同伴的50战意，卢库斯的战意基本上就靠这招来提升了。自由战斗也开放了新的地图“エレナム近郊”，不过不妨等完成了本章的ETR再去刷。另外记得本章还可以找两个其他村民进行道具交换。

2.离开旅馆来到院子里触发剧情。此前可以先找夏露洛特和艾尔菲丽德完成道具交换。记得不要找贝阿特利切交换，得把“ナゾのカプセル”留到最终章。剧情中出现的选项选择第一项“もちろんです”。

3.本章夏露洛特和贝阿特利切都有ETR事件，去对应的房间中与她们谈话即可触发。两人都是2级事件，而为了保证两人都有奥义放，本攻略在此选择触发贝阿特利切的ETR事件。触发之前可以先去合成机器那里合成或买些宝石强化一下她。

ETR战斗・ベアトリ-チェ

敌を全て倒せ！

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

敌人只有两个小队，ガ-ゴイルの尖兵负责守门。存够AP后再上去打比较轻松。贝阿特利切如果装备了大范围的冷属性技能，就毫无难度可言了。

日常部分

4.剧情后的选项选择第一项“うん。行ってくる！”就会直接触发战斗。老规矩先选第二项，然后打打自由战斗，整备道具，泡个澡提升能力后再前往“トレンス新岛”触发三连战。战斗结束后新的精灵加布丽叶（ガブリエ-レ）成为同伴。

主线战斗

谜の少女を救出せよ！

胜利条件	败北条件
救出谜の少女！	我方全灭

虽然胜利条件写的是救出，但其实只要赶到少女身边，或是全灭敌人就好。本关只有一个ゴ-レム，速战速决。

ガ-ゴイルの斗士を倒せ！

胜利条件	败北条件
击倒ガ-ゴイルの斗士	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

不打碎面前的岩石，敌人是无法靠近的。利用这一点刷好AP和战意再出击。右侧的黑色炸药桶的爆炸范围比红色炸药桶要大一些，一定要用远程攻击去引爆。爆炸时会引发右侧所有炸药桶的连锁爆炸，一定要小心自己的站位。ガ-ゴイルの斗士在左下角不会主动出击，收拾掉下方的召唤机后再去对付它。



ゴットリ-プを倒せ！

胜利条件	败北条件
击倒ゴットリ-プ！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

BOSS是冷属性的ゴットリ-プ，会掉落稀有素材“アビスのかけら”，不妨刷一刷。到ゴットリ-プ为止都是一条直路，不过要拿全灭奖励的话，还得穿过BOSS到最上方去灭掉召唤机，着实费神。但奖励本身是提升HP最大值的“フィジカル+1”，还是划算的。不妨找个高移动的角色先把BOSS引到左侧去，待大部队穿过后再快速脱离。BOSS血量减少至1/3左右会用超大范围的属性攻击，不过伤害并不高，不用在意。

第7章 アルテミーズ

日常部分

1.一开始是艾尔菲丽德和加布丽叶的1级ETR事件。至此队伍中的角色已经超过5人，需要考虑登场角色的名额了，本周目不想让其上场的角色完全不用培养，ETR事件也建议集中在确定登场的角色上，特别是本周目打算攻略的角色一定要重点培养。新加入的加布丽叶移动能力和速度都极高，但攻击防御方面并不出色，属于辅助机动型角色，建议给她装个远程的法术打游击，而且不要和同样法术系的贝阿特利切同时上场。自由战斗开放“トレンス新岛”和“ナウタ新岛”，有兴趣的玩家可以去挑战一下。本攻略选择触发艾尔菲丽德的ETR事件。

ETR战斗・エルフリーデ

敌を全て倒せ！

胜利条件	败北条件
全灭敌人	我方全灭

敌人登场很有气势，但其实只有三个小队。先收拾中央和右侧的小队，最后再对付左侧的即可。下方有个回复水晶可以利用。



日常部分

2.ETR战斗结束后自动触发剧情，准备与加布丽叶一起前往洞窟。选择第二项先做一些准备，装备魔法强化加布丽叶的战斗力，以及洗澡提升物理防御力或是HP。完成后与旅馆大厅的加布丽叶对话即可直接出发。剧情后来到“地下实验施设”，遇到格巴鲁特、精灵蒂亚娜（ディアーナ）、弗兰切斯卡（フランチェスカ）和奥德璐海托（アーデルハイト）。此时突入三连战。

主线战斗

フラン、アーデを弱らせろ！・1

胜利条件	败北条件
削弱フラン和アーデ！	我方全灭

弗兰切斯卡和奥德璐海托作为敌人登场，我方只有卢库斯与加布丽叶两人，格巴鲁特和蒂亚娜作为第三方势力支援我方。由于加布丽叶实力不足，开场就躲到左下方去。卢库斯开场前往奥德璐海托身边，吸引她的攻击，然后不断回复AP，持续回复自己和蒂亚娜的HP，攻击就全部交给其他人来完成。弗兰切斯卡的HP降至2/3左右时，本关结束。

フラン、アーデを弱らせろ！・2

胜利条件	败北条件
削弱フラン和アーデ！	我方全灭

剧情战，三回合后强制结束。

フラン、アーデを弱らせろ！・3

胜利条件	败北条件
削弱フラン和アーデ！	我方全灭
破坏全部ジェネレーター！	–

至今好感度最高的精灵会前来增援（小编攻略中出现的是艾尔菲丽德，应该是因为刚刚完成了她的ETR事件）。加布丽叶与另一名精灵先解决召唤机，卢库斯基本继续第1战的策略，分担蒂亚娜受到的伤害。召唤机弄出来的杂兵不用特意去打，也会被格巴鲁特和蒂亚娜收拾掉。Sub奖励是稀有素材“圣者のメタル”，一定要拿到。战斗结束后奥德璐海托逃离，蒂亚娜和弗兰切斯卡加入我方。

第8章 神と世界と、人々と

日常部分

1.之前收集的“ゴーレムのコア”终于能用上了！利用道具交换，找巴托用“上级マグナタイト”（没有的话，可以在商店购买，价值22000元的土豪素材）换到“高纯度マグナタイト”，再将“高纯度マグナタイト”与“ゴーレムのコア”合成，即可得到“AP回复+1”的宝石！这玩

意儿不管装在谁身上都有相当大的作用，魔法系可以每回合释放魔法，物理系可以一边攻击一边回复AP以应对大规模杂兵。如果还持有“アビスのかけら”的话，将其与“AP回复+1”合成，还可以获得“AP回复+2”，装上以后简直就是技能乱发的“红色有角三倍速”状态！另外商店中出现了卢库斯可装备的泛用攻击技能，不妨买给他装上。蒂亚娜是全属性极高的万能型角色，其中又以物理攻击力尤为出色，基本可以适用于任何场面，可以看成是地属性的夏露洛特；弗兰切斯卡是艾尔菲丽德的上位互换角色，拥有4连发的普通攻击，对单体伤害是全队首屈一指。

2.完成上述准备后，前往庭院与格巴鲁特对话，选择“ああ、闻かせてくれ”即可触发剧情。

3.与大厅的全员对话触发剧情。

4.格巴鲁特讲解真相之后，再次与大厅内全员对话，然后与格巴鲁特对话，选择“はい”。

5.剧情之后再次来到庭院与格巴鲁特对话。

6.从房间里出来后，可以从贝阿特利切、艾尔菲丽德和加布丽叶三人中选择一名发展ETR事件。贝阿特利切是3级事件，后两者则是2级事件。本攻略选择贝阿特利切触发事件。

ETR战斗·ベアトリーチェ·1

敌を全て倒せ！

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

敌人只有三个小队，而且其中两个还是冷属性的，对于贝阿特利切来说没什么威胁。

ETR战斗·ベアトリーチェ·2

敌を全て倒せ！

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

夏露洛特、艾尔菲丽德和加布丽叶前来增援，加上卢库斯，先选出4名队员出战。

杂兵的基本配置跟上一场变化不大，但最左侧多了一个热属性龙グスタフ，最后再对付它。本战卢库斯和贝阿特利切都觉醒了3级奥义，利用夏露洛特的应援技“奋斗一发”来施展吧。

日常部分

7.接下来到庭院找夏露洛特触发ETR3级事件。

ETR战斗·シャルロッテ·1

敌を全て倒せ！

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

敌人只有三个小队，对于高攻的夏露洛特来说没什么威胁，一路推下去即可解决。

ETR战斗·シャルロッテ·2

グスタフを倒せ！

胜利条件	败北条件
击倒グスタフ！	我方全灭

杂兵的基本配置跟上一场变化不大，最右侧换成了热属性龙グスタフ。本战夏露洛特也会觉醒3级奥义，不过其3级奥义是热属性，跟敌人属性一样，所以还是慢慢砍就好。此战结束后应该能拿到一个无属性素材“真ちゅうのマスク”，将其跟“上级マグナタイト”合成，就能获得刷钱的宝石“クリスタルアド”。不过这个宝石只有装备了的角色击倒敌人才会有效果。

日常部分

8.夏露洛特ETR事件结束后，找大厅的蒂亚娜对话，选择“ああ、行こう”即可进入主线战斗。当然事先做好该做的准备。进入“中央政府岛”后的选项无论选哪个都可以。

主线战斗

敌を全て倒せ！

胜利条件	败北条件
击倒ジルバ–リッタ–!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	–

从本关开始，杂兵敌人焕然一新，个个都是HP上万的主，还很容易对我方造成异常状态。不过我方的基本战术还是不变。建议由装备了“AP+2”宝石的角色用大范围攻击来截击敌人召唤的杂兵，其余人专心打小队长。由于敌方扎堆往下冲，路线被挡住，要完成全灭条件的话，得先清掉两、三个小队的敌人，再往上走击破召唤机。ジルバ–リッタ–会掉落稀有素材“ジルバ–ガントレット”，能够用在下一章的道具交换上，有兴趣的玩家不妨刷一刷。

ア–デを弱らせろ！

胜利条件	败北条件
削弱ア–デ!	我方全灭
Sub.破坏全部ジェネレ–タ–!	–

地形与上一关相同，敌方配置也与上一关差不多，不过奥德璐海托顶替了银色队长的位置。基本战术沿用上一关的打法即可。奥德璐海托的通常攻击伤害还不如银色队长高，前期拿个物防不错的角色一直防御拉住她的仇恨，其他人去收拾召唤机。灭掉召唤机后，将奥德璐海托的HP打下一半即可过关。战后奥德璐海托加入。

第9章 しあわせかぞく

日常部分

1.本章没有剧情战斗，只有两次ETR事件。自由战斗中“アルデン草原”、“エレナム街道”、“エレナム近郊”和“トレンス新岛”都更新了新的关卡。新加入的奥德璐海托是速度极慢，但防御力极高的肉盾型角色，而她的攻击范围也相当大。利用她几乎必定最后行动的特点，可以对已经排好阵型的敌兵进行毁灭性的打击。因此刷钱的宝石“クリスタルアド”非常适合装在她身上。至此所有同伴已经全部加入。另外从本章开始，商店中开始出售合成“AP回复+1”所必需的素材“高纯度マグナタイト”，价格为30000。自由战斗中的でつかいミミック也会掉落该素材，可以刷到以后立刻撤退。一开始离开自己的房间即可触发剧情。剧情结束后蒂亚娜与弗兰切斯卡有1级的ETR事件，其他人可以进行道具交换。本攻略选择发展弗兰切斯卡的ETR事件，在2楼左侧红色房间中可找到她，选择“话しかける”可触发。

ETR战斗・フランチェスカ

敌を全て倒せ！

胜利条件	败北条件
全灭敌人!	我方全灭

由于弗兰切斯卡不擅长大面积攻击，本关强烈建议给卢库斯装备“AP回复+1”和随便一个AP2的范围攻击魔法，利用他的魔法攻击来收拾杂兵，然后用1级觉醒获得大范围攻击的能力，再和弗兰切斯卡配合杀敌。先收拾中间的敌人，再从下方推进上去即可。最上方的ジルバ–リッタ–有可能掉落稀有素材“ジルバ–ガントレット”，虽然已经来不及用在本章的道具交换上，不过可以继承到下周目，之前没有拿到的玩家也不妨刷一个。

日常部分

2.晚上是第二次ETR事件，在艾尔菲丽德、加布丽叶和奥德璐海托之间选择。前两者是3级事件，奥德璐海托是1级事件。其他角色则可以进行道具交换。本攻略选择奥德璐海托的ETR事件。

ETR战斗・ア–デルハイト

敌を全て倒せ！

胜利条件	败北条件
全灭敌人!	我方全灭

关卡构成跟上一场ETR战斗很类似，站在原地清理两队杂兵后再冲上去解决掉ジルバ–リッタ–即可。由于奥德璐海托对单体杀伤力不够高，一次本关还是强烈建议给卢库斯装备“AP回复+1”和随便一个AP2的范围攻击魔法，利用他的魔法攻击来收拾杂兵，然后用1级觉醒获得高伤害的能力来攻击单体。

日常部分

3.ETR战斗结束后自动进入喜闻乐见的偷窥剧情，中途还会像模像样地出现选项，按照“当然だ、同士バ–ト”→“ものおとたてずに”→“そろそろ てつたい”的选项选择，就可以毫发无伤地欣赏到CG。

第10章 诶が为に

日常部分

1.从本章到第12章为止都没有道具交换。离开自己的房间，到大厅调查桌上的信，然后前往庭院即可触发剧情。不过在这之前建议先洗个澡，因为接下来就是剧情二连战了。另外需要合成的东西也要全部搞定，因为到12章为止也无法进行合成了。

主线战斗

最深部を目指せ！

胜利条件	败北条件
向最深处前进！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

战场转移到“ヘルト前线基地”，杂兵敌人有5队无属性的基本兵和2个挂单的银色队长。由于没有召唤机存在，只要保持精灵前冲，卢库斯后列回血的基本战术，一队一队引诱出来，很快就能全灭掉。中央的两扇门每击倒两队队长就会打开一扇，右侧4个队长全部击倒后才会打开左侧通向BOSS的大门。BOSS是地属性的金色格雷姆フルメタルゴ–レム，会掉落“金ぴかのコア”或“マグナ增幅装置Ⅱ”，刷出来再前进吧。全灭报酬是“マグナタイトの结晶”。

サリナを弱らせろ！

胜利条件	败北条件
削弱サリナ！	我方全灭
Sub.破坏全部ジエネレ–タ–！	–

第一次与莎莉娜（サリナ）正面交战，其属性为冷，HP有40145，并且会不断召唤出银色队长，银色队长也会持续召唤一种全新的水晶形状的杂兵。当然这些水晶状的家伙没什么了不起的，除了给我方追击和增加战意外一无是处。而召唤机召唤出来的也只是最初期的超弱敌人，完全不用放在心上。想要Sub报酬“アビスのかけら”的话，建议找个血厚的在上方抵住银色队长的攻击，其他人专心消灭两侧的召唤机。注意银色队长一旦被全灭，莎莉娜就会在下次行动时重新召唤4个。不想刷经验的话，稳妥的打法是留下一个残血的银色队长后集中攻击莎莉娜。注意她的HP被扣至10000以下时会发动一回合无敌的Buff，而周围的银色队长也会给她补血，这个时候就把残血的骑士先收拾掉。再次把HP扣到8000左右即可过关。



第11章 ことば

日常部分

1.剧情章节，没有战斗。剧情中会出现多次选项。即使选错也可以重选，不用太过在意。正确的选择顺序为“あたりまえだ”→“违う、仆は牺牲なんかじゃない！”→“一人だけの力じゃない”→“强さだけが力じゃない”→“みんなで、笑える日を迎えること”→“违う”→“それで、皆と笑えるならば”。

第12章 未だ见ぬ未来

日常部分

1.据点从旅馆转移到野营地。从右下角出去可以进入大地图，自由战斗追加了“ヘルト前线基地”和“アルデン洞窟”两个地区，而“レイクリスタルの洞窟”和“ナウタ新岛”也追加了新的关卡。其中“ヘルト前线基地”是练级用关卡，里面的敌人等级极高，初次挑战时至少保证出战人员等级在40以上，而且卢库斯必须要装备有“AP回复+1”。本章蒂亚娜、弗兰切斯卡和奥德璐海托三人有2级ETR事件，本攻略选择奥德璐海托触发。

ETR战斗・アーデルハイト

敌を全て倒せ

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

战斗地图是预定下一章开放的自由战斗地图“野营地”。敌人有5队，但最强的也只不过是银色队长，而且除了它以外，其他敌人都会自动往下送。如果之前有去自由战斗的“ヘルト前线基地”练过级的话，就更不在话下了。

日常部分

2.ETR事件结束后会出现选项，选择“出击しよう”就会自动进入主线剧情4连战。选择“いや、まだ准备をしないと”则可以留下来进一步准备，之后再与奥德璐海托对话即可出发。但老实说，既不能洗澡也不能购物，除了打自由战斗练级以外还真不知道有什么好准备的，还是直接上吧。

主线战斗

最深部を目指せ！

胜利条件	败北条件
向最深处前进！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

敌人的强度整体来说没什么了不起的，但这关有三个召唤机散布在上右下方。想要打开前两扇门，得先击破下方和右侧的召唤机，那索性直接以全灭为目标好了。守关BOSS是热属性グスタフ，击倒它才能打开第三扇门。敌全灭奖励是“金の置物”。

亲卫队长を倒せ！

胜利条件	败北条件
击倒亲卫队长！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

这场战斗建议开场全员后撤，退到大门外，这样除了亲卫队长以外的敌人都会跟着追出来。先将它们收拾掉，有助于完成全灭敌人的目标（下方还有个回复水晶）。亲卫队长血量过半后，会以极低的HP消耗召唤出难缠的金色队长ゴルドリッダー，还会发动大范围的全员1000多伤害的范围技，要随时注意队员的血量。

フェルディナントを倒せ！

胜利条件	败北条件
击倒フェルディナント！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

主线战斗中初次出现热属性龙フェルディナント。战斗要点跟上一场差不多，开场先往后退，这样除了BOSSフェルディナント以外的敌人都会追下来，先将它们解决掉。注意敌方的技能有可能让我方陷入无法使用技能的“恐怖”状态，特别是卢库斯中了以后有可能造成全灭，得第一时间解除掉。而フェルディナント在HP很少的时候，会开始使用高伤害的技能攻击，且附带封印移动以外所有行动的“カース”状态，要注意回血和回复状态。觉得有必要的话，可以提前丢“恐怖药”来封印其技能。当然围攻它的时候全员散开至四个方向也是避免团灭的基本战术。本关的Sub奖励是珍贵的技能宝石“オーバーヒート”，务必要取得。

日常部分

3.战斗结束后有一个存档和整备的机会，然后跟奥德璐海托对话，选择“大丈夫。行こう”即可进入最上层。接下来的剧情选项中任意选择，然后会出现三名好感度最高的精灵的名字。这里的选择会决定本周目的结局人选，请选择想要攻略的对象的名字。根据玩家选择的精灵不同，接下来的动画和剧情会有所区别，卢库斯与该对象的ETR等级也会提升至MAX，然后就触发本章的最后一战，刚才选到的精灵也会强制出战。

主线战斗

カイザーを倒せ！

胜利条件	败北条件
击倒カイザー！	我方全灭

开战前先准备至少2～3个“恐怖药”。本关的BOSS是HP54143的天属性凯撒（カイザー）和HP44552的天属性莎莉娜，不过莎莉娜还是跟上次一样会不断召唤出小队队长，而这次不再是银色队长，而是升级为金色队长。不过本关一来没有Sub目标，二来也没有召唤机，把金色队长削减成1个，然后放置，

集中火力消灭凯撒即可。本关最大的难点在于凯撒HP降到一半以下时会开始使用范围一击必杀技，不管玩家等级练得多高也是一击死。为了防止这种情况，看到凯撒血量即将掉下一半时，就要开始给他丢“恐怖药”来阻止其发动技能。1个“恐怖药”可以封印技能长达5回合，不管怎么说，3个都足以将其轰杀了吧。

最终章 禁忌のマグナ

日常部分

1.据点回到旅馆。自由战斗追加了“野营地”，而“アメリアの农园”和“ヘルト前线基地”也追加了新的关卡，可以打打看，提升一下主力队伍的等级，为通关继承做准备。准备好了之后，可以在蒂亚娜、弗兰切斯卡和奥德璐海托三人中择一触发最后的3级ETR事件，本攻略选择奥德璐海托触发。至此，奥德璐海托的所有ETR事件全部触发完毕。

敌を全て倒せ！

胜利条件	败北条件
全灭敌人	我方全灭

敌人为三个小队，头目级是右上角的金色队长。如果之前有重点培养奥德璐海托的话应该不难对付，没有培养的话，以她的防御力也能抗住敌人的攻击，剩下就是慢慢磨了。

日常部分

2.剧情之后第二天起床，先来到大厅与巴托对话，用道具交换的“ナゾのカプセル”换到“无垢なる愿い”，可以解除一个隐藏奖章。（当然“无垢なる愿い”也可以用道具来合成。）另一个道具交换则是找到2楼左侧红色房间内的艾尔菲丽德，用“アビスのかけら”换到“愚者のメダル”。然后去洗澡（最好是洗到AP+1）以及自由战斗练级，特别是将第5、6名主力的等级稍微提高一些。另外把想要合成的东西全部合成，因为接下来就要进入主线的最终二连战了。全部搞定之后，回到自己的房间，调查右侧桌上的纸张，选择“はい”即可发展剧情。

主线战斗

カイザーを倒せ

胜利条件	败北条件
击倒カイザー!	我方全灭

看到编成画面大家应该都懂了，要在缺少卢库斯与本周目攻略角色两人的情况下战斗，因此回血道具、“衰弱ボトル”和“恐怖药”绝对不能少了。装在卢库斯与本周目攻略角色身上的强力宝石也可以先拆下来给其他人装上增强战力。凯撒会召唤金色队长，金色队长也会召唤杂兵。对付凯撒的策略还是跟之前一样，HP过半后用“恐怖药”封印其技能。等级较低的角色行动时要谨慎，否则很容易被秒，可以负责在远处丢药。如果剩下两名主力角色等级较高且属于输出型角色，总的来说打起来还是不算太难的。

狂气に支配されしものを倒せ！

胜利条件	败北条件
击倒狂气に支配されしもの!	我方全灭

记得开战前把刚刚分出去的技能宝石都装回来。另外这是本作的最终战，考虑到游戏的周目继承机制（见流程攻略最初部分），把用不到的道具全部卖掉换钱，然后把重要的技能宝石都装在想要继承的角色身上吧。

左上角的召唤机会召唤出金色队长，右上角的召唤机会召唤出银色队长。只有这里出来的队长才会召唤杂兵。BOSS是137000左右的无属性，其通常攻击范围达到180度，很难不受到攻击，威力也不俗，因此卢库斯的回复要做好。其实只要等级够的话，配上“衰弱ボトル”和“恐怖药”直接推BOSS就好，毕竟到现在素材也没什么太大用处了。

日常部分

3.最终战结束后出现剧情，然后开始播放第一次职员表。播放结束后操作本周目攻略角色在旅馆中行动，与所有房间内和大厅的角色对话，就可以看到第二次职员表。当攻略角色的内心独白结束后，就可以看到第三次职员表，以及欣赏最后的真正结局了。



自由战斗

以下自由战斗关卡的顺序按照游戏中开启关卡的顺序记叙，与列表排列顺序有所不同。攻略要点也是按照最低等级挑战的时机为基本撰写。

アメリアの农园

アメリアの农园1

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

初级关卡，基本没有什么难点。新增的熊型敌人ボビン是冷属性，而且攻击范围还有点大，注意热属性夏露洛特的站位，不要遭到无谓的重创。

アメリアの农园2

胜利条件	败北条件
破坏ジェネレーター！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

本关是第一次出现召唤机ジェネレーター的地方，如果不将其破坏的话，该机器每隔几个回合就会召唤出新的敌人。另外本关新登场的怪物ミミック虽然看起来弱不禁风，攻击力也不算高，但HP却高达2480。建议先清理完周边的杂兵再对付它。

アメリアの农园3

胜利条件	败北条件
击倒フエルディナント！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

敌人都换成了最高级兵种。BOSS是热属性龙フエルディナント。召唤机在上方。对于我方现在主力队伍的等级来说，这个等级的敌人已经构不成威胁了，随便碾压吧。

アルデン草原

アルデン草原1

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

本关敌人是冷属性和无属性的组合，让贝阿特利切冲在前面吸引火力即可。队伍等级10级左右可轻松过关。

アルデン草原2

胜利条件	败北条件
破坏全部ジェネレーター！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

敌人的布阵跟上一关没什么两样，以同样的战术应对即可。召唤机在召唤敌人的同时还会召唤出回复水晶，可以利用一下。

アルデン草原3

胜利条件	败北条件
击倒ゴットリープ！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

敌人的配置也紧跟主线关卡刷新，杂兵全部都是ケルベロス。本关地图依旧很小，召唤机在中央离BOSSゴットリープ比较近。想要全灭敌人，建议一开始就往右上角走，不要被BOSS发现，然后顺时针绕着打。从右侧靠近召唤机的话，即使贴住也不会引诱到BOSS。不过召唤机召唤时，会在右上方刷出炸药桶，一定要注意别离得太近。でつかいミミック会掉落合成“AP回复+1”的高价素材“高纯度マグナタイト”，一定要刷出来。

レイクリスタルの洞窟

レイクリスタルの洞窟1

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

杂兵是冷属性与无属性的标准前期组合，各个击破即可。最强的敌人是天属性的ゴーレム，不要放过它的素材，用S/L大法刷出来吧。

レイクリスタルの洞窟2

胜利条件	败北条件
击倒ゴーレム！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

相比上一关杂兵全部换成了冷属性的熊，还有个召唤机。由于击倒ゴーレム是主胜利条件，因此要全灭敌人的话，得把它放在最后。



レイクリスタルの洞窟3

胜利条件	败北条件
击倒フェルディナント！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

敌人都换成了最高级兵种。如果是第一时间来这里的话，甚至会发现BOSS是尚未见过的热属性龙フェルディナント。它身上会掉落多种稀有素材，其中“アビスのかけら”是特别珍贵的升级型素材，总之尽量刷出来。召唤机会在左下角刷出炸药桶，尽量远离。另外还需注意BOSS在无法召唤杂兵之后，会使用威力极高的范围攻击，我方防御最低的角色有可能被秒杀，请尽量保持血量在3000以上。

エレナム街道

エレナム街道1

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

杂兵是冷属性与无属性的标准前期组合，各个击破即可。最强的敌人是天属性的ゴ–レム，不要放过它的素材，用S/L大法刷出来吧。这一关地形简单敌人又弱，很适合拿来刷ゴ–レム的素材。

エレナム街道2

胜利条件	败北条件
击倒ゴ–レム！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

敌人的行动方式跟前一关一样，但召唤机在右下角，想要全灭敌人很麻烦，建议本关刷个ゴ–レム和上方的ミミック就结束战斗吧。

エレナム街道3

胜利条件	败北条件
击倒ゴ–レム！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

敌人的配置也紧跟主线关卡刷新，杂兵全部都是ナイトメア。召唤机在BOSSゴットリ–プ的右下方，想要全灭敌人还是得老规矩去引诱BOSS出来，然后大部队趁机穿过去。关卡中的でつかいミミック会掉落合成“AP回复+1”的高价素材“高纯度マグナタイト”，一定要刷出来。

エレナム近郊

エレナム近郊1

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

主要的敌人是ガ–ゴイルの尖兵和ガ–ゴイルの斗士，其中ガ–ゴイルの尖兵会主动送上门来，各个击破就好。



エレナム近郊2

胜利条件	败北条件
破坏全部ジェネレ–タ–！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

左下和左上有两处召唤机，把左上的留着，等搞死了右上的ガ–ゴイルの斗士再去收拾。如果习得了大范围的奥义，会打得很轻松。

エレナム近郊3

胜利条件	败北条件
击倒ゴットリ–プ！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

敌人的配置也紧跟主线关卡刷新，杂兵全部都是ケルベロス。召唤机在左下和左上，可以先搞定了再去靠近右上角的ゴットリ–プ。注意左下召唤机会在左下角召唤出炸弹桶，左上召唤机则会在右上角召唤出炸弹桶。关卡中的でつかいミミック会掉落合成“AP回复+1”的高价素材“高纯度マグナタイト”，一定要刷出来。

トレンス新岛

トレンス新岛1

胜利条件	败北条件
全灭敌人！	我方全灭

敌人只有三个小队，没有任何难度，碾压过去即可。

トレンス新岛2

胜利条件	败北条件
击倒ガルム!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	–

开场左右两侧各有一个召唤机，不妨兵分两路前去压制。右侧的召唤机会出炸药桶，不妨找贝阿特利切过去。追求全灭的话，右上角的ミミック不要放过。最后再收拾左边的ガルム。

トレンス新岛3

胜利条件	败北条件
击倒ゴットリ–プ!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	–

敌人的配置也紧跟主线关卡刷新，杂兵全部都是ナイトメア。本关有两个召唤机，其中一个在BOSSゴットリ–プ的上方，想要全灭敌人还是得老规矩去引诱BOSS出来，然后大部队趁机穿过去。关卡右上中的でつかいミミック会掉落合成“AP回复+1”的高价素材“高纯度マグナタイト”，一定要刷出来。



ナウタ新岛

ナウタ新岛1

胜利条件	败北条件
全灭敌人!	我方全灭

共有5个小队的敌人，但是不难应付。按顺时针方向绕下去即可。

ナウタ新岛2

胜利条件	败北条件
击倒ガルム!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	–

两个召唤机器都在左侧，按逆时针顺序前进一路收割下去即可。

ナウタ新岛3

胜利条件	败北条件
击倒フェルディナント!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	–

敌人都换成了最高级兵种。如果是第一时间来这里的话，甚至会发现BOSS是尚未见过的热属性龙フェルディナント。它身上会掉落多种稀有素材，其中“アビスのかけら”是特别珍贵的升级型素材，总之尽量刷出来。关卡左侧的でつかいミミック也不要错过。

アルデン洞窟

アルデン洞窟1

胜利条件	败北条件
全灭敌人!	我方全灭

地图很大，但最强的敌人只是ゴ–レム，就这张地图的开放时间来说完全构不成威胁，基本没必要来打的一关。

アルデン洞窟2

胜利条件	败北条件
击倒ゴ–レム!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	–

比上一关多了两个召唤机和一个ミミック，同样没必要来打。

アルデン洞窟3

胜利条件	败北条件
击倒フェルディナント!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	–

敌人的位置配置跟上一关完全一样，但杂兵变成了最高级兵种ケルベロス，ミミック变成了でつかいミミック，而ゴ–レム变成了主线中尚未接触到的热属性龙フェルディナント。它身上会掉落多种稀有素材，其中“アビスのかけら”是特别珍贵的升级型素材，总之尽量刷出来。

ヘルト前线基地

ヘルト前线基地1

胜利条件	败北条件
击倒フルメタルゴ–レム!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	–

地图与第10章的主线战斗第一场完全一样，杂兵多了一种叫フギン的机器人，不过HP比较低，构不成威胁。关卡的机关构成也是杀敌人开门。看起来难度好像和第10章差不多，但实际上敌人的等级高得令人发指，防御力最低的人受到两个队长的围攻很可能即死，卢库斯要每回合进行回血才能稳住队伍。这里一定要步步推进，绝对不要同时跟两个小队交战。当然，经验值也很高，一关下来全员升7级不是问题。

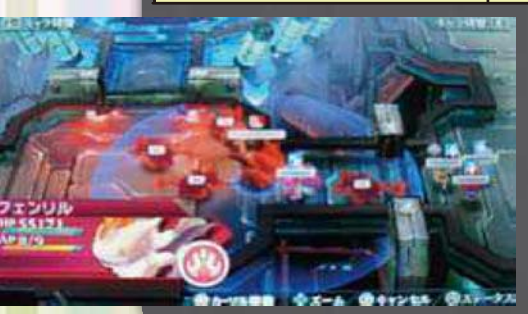
ヘルト前线基地2

胜利条件	败北条件
击倒フルメタルゴ–レム！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

敌人配置与上一关相同，但兵种变得更加高级，等级也起码暴增了10级左右，50级左右的人打这里都要非常小心，最少也要45级以上才来。注意事项与上一关一模一样，打不过纯粹是等级问题，在上一关多练练吧。守门的中BOSSフェンリル是热属性，用同样热属性的角色去吸引火力最安全。

ヘルト前线基地3

胜利条件	败北条件
击倒フルメタルゴ–レム！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–



敌人配置与上一关完全相同，只是单纯地等级变得更高。打不过纯粹是等级问题，在上一关多练练吧。

ヘルト前线基地4

胜利条件	败北条件
击倒ガ–ゴイルの真祖！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

杂兵不过多评价，按老方法打就是。最后一个房间里的无属性怪ガ–ゴイルの真祖，其HP高达123102，通常攻击能秒杀卢库斯6000HP，且HP下一半后会使用范围即死攻击，老规矩用“恐怖药”封印掉。还是那句话，打不过就多练练级。当然依靠道具的帮助也并不算卑鄙。ガ–ゴイルの真祖背后有个すごいミミック，看起来好像很弱，但其实很强，单体攻击就有2500左右的伤害，在收拾ガ–ゴイルの真祖前最好先集中火力干掉它。这家伙会掉落稀有素材“愚者のメダル”，有兴趣不妨刷一个。不过同时面对这两个BOSS的话非常危险，建议派防御最高的角色在ガ–ゴイルの真祖近距离防御拉住仇恨，另外两个人则集中攻击すごいミミック，卢库斯不断同时给全员回复。另外考虑到通关继承要素，一周目通关前不妨适当在这个迷宫刷刷等级，以便携带继承更多的技能宝石和金钱什么的。

野营地

野营地1

胜利条件	败北条件
击倒アウグスト！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

首先破坏面前的第一个召唤机，然后一路推进到右侧破坏第二个召唤机，最后解决掉左上角的冷属性龙BOSSアウグスト即可。除了BOSS小队外，其他人都会往玩家这边送。

野营地2

胜利条件	败北条件
击倒メルセデス！	我方全灭
Sub.全灭敌人！	–

敌人配置跟上一关几乎相同，就是BOSS变成了天属性的龙メルセデス。战术和流程也基本相同，就不赘述了。



主线剧情发展节奏太过拖沓，在观看剧情上花费的时间实在太多，角色说一句话之前要做各种动作。5分钟能够看完的剧情，硬是被不能跳过的动作拖到10分钟以上，而且到了二周目也没有丝毫改善。战斗中敌方队长因为会不断召唤杂兵，也硬生生拖慢了节奏。召唤敌人的召唤机面量也出乎意料地多，经常要跟其缠斗许久，而敌方又缺乏秒杀我方的战斗力，使得玩家必须长时间沉浸在毫无挑战性的单纯作业之中。总之玩起来真没什么其他的感觉，就是累得慌……

掌机市场扫描

栏目主持：乌冬

北京 德科

即便是还没有在市场上全面铺货的情况下，任天堂的New 3DS就已经异乎寻常的火爆了。原因有三个，首先就是虽然新主机在舆论上深受好评，但是这些好评主要都是针对较大的New 3DS LL，两年前玩家们就已经受够了小屏的不痛快，结果实际的情况也是八成以上的玩家都首选或者把LL款作为惟一选择，在日本如此，国内亦然，所以就导致了在热卖的情况下两款主机的受热不均，目前New 3DS LL刚刚度过了1800元的黄牛价，向着1600元渐降；而New 3DS则是始终1200元的正常汇率价格，不过却鲜有人问津。第二点原因是怪物软件的Combo，虽然玩家对于《怪物猎人4 G》审美疲劳的争议达到了系列的新高，但是丝毫不影响消费方面的惯性，毕竟对于很多从《MH3G》才开始接触的玩家来说，现在也只是渐入佳境的时期，还远远谈不上“累感不爱”的境界，软件的对硬件销量的加持自然又是一个缺货原因，等到11月满载新意的《口袋妖怪》，主机到时候只会更加缺货。第三个原因，就是很多想要换机的玩家根本就还没拿到主机，持续不断的缺货状态和年末渐起的消费热情让每一次进货都变成了和时间赛跑，再加上年底政策上对于渠道的影响，玩家们对于新主机还处于无缘得见的阶段，而往往越是这种时候玩家们的购买欲望就越是强烈，目前就连相关的配件都数量有限的情况下，心急的玩家也只能是暂时先把游戏买了用老型号主机先玩着了。

老型号的3DS LL价格上反应很快，目前已经不到1000元，但是说实话，考虑到新旧主机甚至在性能上存在的差异，最好还是不要购买老型号，因为不排除以后会有新型号专用的软件出现，所以不如一次到位。

PSV目前倒是较为稳定，进入淡季后PSV-2000型价格也跌破了1100元，再算上游戏不断调整的价格（主要是下调），购机成本已经被控制在了一个比较低的范围，越来越多的中文版游戏也让玩家们十分受用，大部分的日系PS3游戏同步发售PSV版也让那些喜欢这些作品的学生玩家有更加方便的体验方式，这也会成为国内未来时间里PSV的一大卖点。





前几天和一位日本友人聊天，问了些日本手游市场的问题，得到了不少之前一直没留意的信息，比如手游充值，除了基本的信用卡支付，在ATM机上也能给绝大部分游戏充值，而日本地区像7-11这类的便利店本来就相当于小型自助银行，基本都配备ATM机，也就是说，在街边小店就能方便地课金，这就是日本电子商务的发达之处。另外还有比较瞎眼的，这位友人在《武士与巨龙》这个游戏里同时用3台PSV开了3个号一起刷，一共课金300多万日元（近20万RMB）下去耍，真是想不到，笔者的身边就有这种土豪，不得不跪啊。

回过头来看看广州地区PSV相关硬件的报价，本月PSV的价格下调了不少，大概是为了迎接年末商战，上游供货加大了出货量吧。PSV-1000 Wi-Fi/3G版都是欧版，有那么一点小瑕疵但配件齐全，报850元左右，PSV-2000港版日版都是报1080元，PSV-TV则一下滑到了300元，相当于32G卡的价钱还送6个游戏，也是蛮拼的；记忆卡方面，8G/16G/32G/64G分别报100元/180元/310元/480元。

3DS家族迎来新成员，并且《怪物猎人4 G》也跟着一起发售，带动新机销量，发售两天新机器卖了23万，《MH4G》卖了160万，可喜可贺，虽然笔者两样都没买但还是蹭了下朋友的新机器，感觉是真的好，特别是3D可视角度的问题，可以说是完美解决了，那个没什么存在感的C杆其实也还行，起码不用再加什么外置设备，很省心。

看看报价，New 3DS报1350元，New 3DS LL报1550元，均只有日版（虽然是废话但也要说清楚），比之前预计的要低不少，现在的商家果然是不太敢炒机了。《怪物猎人4 G》报310元，有个带一只随机款式（共6款）的武装随从猫的盒玩版本没有进货，主机同捆限定版报2100元，感觉不算太离谱。旧机型里3DS LL日版报1120元，便宜了几十，港版突然贵出一大截，这次报1320元，是怎么回事这里也不去深究，港台版的价格本来就是很奇怪的。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL（4.5）	3DS LL（4.5以上）	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD(8G)	MSD（16G）	MSD（32G）
广州	打机王	—	1120	1350	1550	780	40	60	95
北京	绿洲电玩	1380	980	1250	1650	800	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	1390	1090	1280	1480	790	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1350	1150	—	—	660	50	70	110
安徽合肥	大拇指电玩	1400	1100	—	—	750	60	90	130
广西南宁	光派电玩	1450	1200	—	—	800	80	100	180

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	850	1080	300	—	100	180	310	480
北京	绿洲电玩	900	1080	350	90	150	260	380	500
江苏苏州	哇靠电玩	990	1190	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	890	1150	320	80	110	210	330	490
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1080	330	80	110	180	300	440
广西南宁	光派电玩	—	1200	400	—	150	240	380	550

栏目主持：乌冬　文　钢琴

硬件短消息

品　名	3DS LL用サイズアジャストグリップ【ダブルグリップ3DLL】
出　品	Game Tech
对应机种	3DS LL
官方价格	1620日元

3DS LL可替换式专用握把

Game Tech旗下又一款神奇的产品，就功能上来说和一般的握把基本一样，背后有触控笔收纳槽，LR延伸扳机键算是Game Tech自家的拿手好戏，就目前来说，Game Tech是最喜欢玩LR延伸扳机键的厂商。本品最大的特色是用户可根据自己手掌的握感，来替换不同尺寸的握把，产品附带两套不同尺寸的握把，基本可满足大部分人的差异选择，不过笔者觉得本品的握把在形状上可以再开些脑洞，那么就基本完美了。








品　名	モンスターハンター4G アクセサリーセット for ニンテンドー3DS LL
出　品	Hori
对应机种	3DS LL专用
官方价格	2462日元

3DS LL专用《怪物猎人4 G》周边套装

这种和游戏同步上市的周边套装可以说是Hori的专场，这个系列周边的概念就是“虽然不是真的限定版，但可以假装限定版”，就外观来说，确实是相当有限定版的风范，可以骗到不少路人。本品毫不例外地也是个三件套，一样是装饰外壳+抹布+挂绳的配置，而图案里的主角自然是《怪物猎人4 G》的封面怪千刃龙了。





墙角生物主题3DS LL装饰外壳

品　　名	キャラハード カバー for ニンテンドー3DS LL すみっコぐらし
出　　品	出品：宍食屋
对应机种	3DS LL
官方价格	1728日元



三丽鸥和SAN-X是日本两大知名萌物制造厂商，最广为人知的代表作大概就是Hello Kitty（三丽鸥）和轻松熊（SAN-X）了吧，笔者最早还以为这两是一家的，后来有空查了才发现这两家原来还是死对头，上世纪80年代开始就已经打到头破血流了。这次介绍的这个“墙角生物”是SAN-X的最新式大规模杀伤性武器，这些谜样的生物有喜欢蹲墙角的习性，因而得名，而且是群居生物，要么一只都没，要么一堆上，这款3DS LL装饰外壳已经算是很仁慈了，才一个产品就已经包含了目前所有的墙角生物，要知道这堆软绵绵的迷样生物的其他周边都真的是一式多份的。





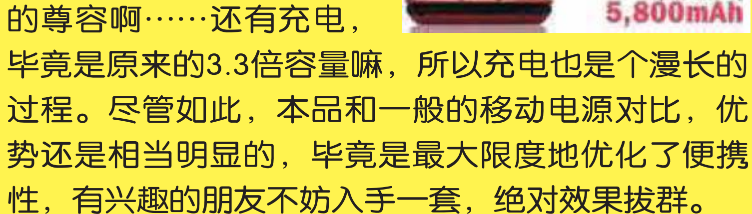

3DS超大容量5800mAh换装内置电池

品　　名	Nintendo 3DS用 大容量内蔵バッテリー Pro
出　　品	MUGEN POWER
对应机种	3DS
官方价格	79.99美金



欧美品牌无限动力（MUGEN POWER）和NYKO一样，是一家专门制造电源产品的电子生产商，推出了一款核弹级别的3DS LL换装内置式的超大容量电池，容量高达5800mAh，是3DS LL原配电池的3.3倍，能为3DS LL提供10小时以上的续航时间，可以满足大部分短途出行的需求。要说本品的优点，自然就是那超强的续航能力了，但随之而来的是体积和重量的增加，本品重量达到惊人的140克，扣除3DS LL原配电池40克左右的重量，单纯增加的重量都已经有100克，加上3DS LL本身的重量就达到430克了，厚度方面也差不多是比原来增加了40%，俨然一副杀人凶器的尊容啊……还有充电，毕竟是原来的3.3倍容量嘛，所以充电也是个漫长的过程。尽管如此，本品和一般的移动电源对比，优势还是相当明显的，毕竟是最大限度地优化了便携性，有兴趣的朋友不妨入手一套，绝对效果拔群。





下崽工房

DOWNLOAD

网罗热门游戏的DLC情报

PSP/PSV

讨鬼传 极



◆ ACT ◆ Koei Tecmo Games ◆日版◆ 2014 年 8 月 28 日

本作自从发售以来，就在不断更新 DLC 任务，完成这些任务不但能打造新的装备和武器，甚至某些御魂在这些任务中也能更方便地刷出来，可谓兼顾了实用性和挑战性。目前 DLC 任务已经推出到第五弹，其中一、二弹是免费的，而之后那些都是限时免费，还没下载的朋友要赶紧了。

DLC 第一弹

狂热の鬼达磨

难度	23
讨伐怪	オノゴロ
场地	武（侵域）

战法要点

讨伐对象是一只因受伤而变得更加残暴的自凝。鬼的 HP 相对正常流程中要少很多，但相对地变得非常残暴，开场就会进入噬魂状态。自凝的攻击判定范围很大，而且攻击力本身就很高，所以一不小心有被秒杀的危险。单人作战时推荐带那木和历出去，这样就不用担心回复 HP 和救援了。因为怪的 HP 不多，实际上比主线更容易击败。

残影无尽

难度	23
讨伐怪	アンクウバッコ
场地	安（侵域）

战法要点

同样是负伤残暴版的怪，暗空跋扈开场就会进入噬魂状态，近战的同学要特别小心左右翅膀拍打。不过这招原本也有将近秒杀的攻击力，所以是否残暴化其实也没什么区别。



速攻任务：胧大乱

难度	28
讨伐怪	オニビ・胧 ×2、ノヅチ・胧 ×2
场地	里周边

战法要点

杂兵讨伐任务，场地内有 4 个区域，而且每个区域的杂兵都是隐藏的，必须开了鬼眼才能看到。并且讨伐目标也是隐藏怪，一般将该区域内所有怪杀光之后才会出现，ホ区里有一只猫妖亚种，可以不用理会。肃清其他三个区并击杀出现的胧鬼之后等待一段时间就会刷新小怪，到时再清掉即可。另外要注意，本任务的时间只有 7 分钟。

DLC 第二弹

速攻任务：集いし一击

难度	22
讨伐怪	ウロカバネ
场地	乱

战法要点

任务限制时间只有 10 分钟，而且同场会有大批小怪出现，战斗的时候尽量在视野内看到更多的小怪，并且要时刻注意它们的动作，以免遭到干扰。



蜘蛛り时々火事

难度	23
讨伐怪	ミフチ、ショウケツジュ
场地	战（侵域）

战法要点

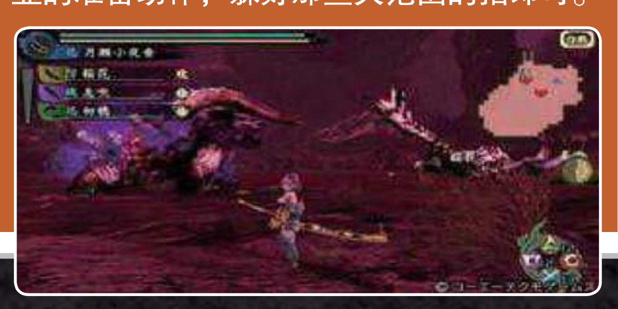
深渊和焦树坊同场的讨伐任务。建议优先讨伐蜘蛛，一方面是因为它更容易对付，另一方面是因为多 BOSS 同场的时候它的干扰最烦人，焦树坊在进入噬魂状态之前都没有太大的威胁。

“鬼”の狂骚

难度	28
讨伐怪	ヨミトサエ、ヤチギリ
场地	古（侵域）

战法要点

同时讨伐负伤残暴化的黄泉和八千切。由于怪都是负伤版，开场后就会马上进入噬魂状态，建议先集中火力击杀乌龟，因为八千切的动作灵活，霸道的招式多，不容易速杀。而乌龟动作迟钝，而且招式都有很明显的准备动作，躲好那些大范围的招即可。



DLC 第三弹

速攻任务：砂尘の圆舞

难度	24
讨伐怪	イテナミ、ナキサワ ×30
场地	古

战法要点

要在 12 分钟内击杀 30 只青蛙同时还要解决一只冻波，是非常考验玩家输出速度的任务，还好场地就一个区域，所以击杀小兵和 BOSS 可以同时开工。平时自己可以集中对付 BOSS，待 BOSS 跑远了的时候可以趁机去击杀附近的小怪，同场的 NPC 也会帮忙对付小怪，所以不用担心。联机的时候只要让一位玩家专门对付小怪即可。

鸟兽怒涛

难度	29
讨伐怪	オメキ、メズコンゴウ
场地	雅

战法要点

分别讨伐负伤的唤和马头金刚。对付唤的时候要稍微注意保存一些回复来对付后面的马头。由于开场 BOSS 就会进入噬魂状态，所以击杀唤的时候不用刻意留鬼千切，倒是可以留一个鬼千切极，等马头金刚出现之后迅速重创。



DLC 第四弹

肥大した大镰

难度	25
讨伐怪	マフチ
场地	古

战法要点

从这一弹 DLC 开始出现名为“钢化”的全新强化方式，这种状态下怪的动作

会变得迟钝，但相对地攻击伤害会变得非常高。不过且不说攻击伤害，动作变迟钝了绝对是更加容易对付的，特别本任务还只是一只真渊，绝对有足够的时间去预判BOSS的动作并回避。

制御不能

难度	25
讨伐怪	クエヤマ
场地	安（侵域）

战法要点

除了上个任务的钢化外，本任务还追加了另一种强化模式，名为“敏化”，怪的动作比正常版本更快，但相对地伤害会降低。这个任务讨伐的是以迟钝著称的崩山，所以就算敏化了也不太难。而且攻击死角多的弱点还是没变，依然可以轻松解决。催眠气体和噬魂状态下的冲撞要特别注意。

崩坏の大天狗

难度	31
讨伐怪	ダイマエン
场地	安（侵域）

战法要点

讨伐钢化的大天狗。武器推荐选用太刀，因为它的速度变慢了，所以很容易在其身上制造刀痕。然后等它飞到天上的时候残心解放打下来。基本上它就是被虐的主。

时空の凶变

难度	31
讨伐怪	イズチカナタ
场地	何地彼方

战法要点

敏化的最终BOSS，其噬魂状态下是非常难缠的对手，但是普通状态非常弱。BOSS进入噬魂状态的条件是眼睛的光束打中人，所以NPC切忌选远程的——虽然近战NPC也会经常被打中。如果被NPC坑太惨还不如自己一个人出战，敏化版最终BOSS如果进入了噬魂状态基本上就很难赢了。

DLC 第五弹

烈风の狩人

难度	25
讨伐怪	カゼキリ
场地	战

战法要点

钢化的风切，这本来就是一个比较好动的弱怪，钢化后速度减慢了，连惟一优势都没了，用太刀可以轻松虐杀。

烈风の狩人

难度	25
讨伐怪	タケイクサ
场地	古

战法要点

敏化的建军，它擅长很多从玩家脚下召唤的属性攻击，战斗的时候要更加注意自己的脚下。用锁镰或者双刀这类空战武器依然非常轻松。进入噬魂状态后要特别留意它的旋转攻击，因为速度变快了，预判时间也变短了。

极炎の“鬼”

难度	31
讨伐怪	ゴウエンマ
场地	武

战法要点

钢化的狱炎魔，由于速度变慢了，实际对付起来更加容易。但是本来攻击力就高的狱炎魔钢化后大部分攻击的伤害也是秒杀级的，战斗的时候要万分注意。

凭鬼を镇火せよ！

难度	31
讨伐怪	イミハヤヒ
场地	武

战法要点

敏化的忌速火，擅长跑动的忌速火再敏化，将它的优势进一步加强了。推荐武器依然是太刀，不过要注意它在空中停留的时间减少了，所以残心解放的时机更加严格。





战车浪漫

在《重装机兵4》官网的特别栏目“田内博士的新MM通信”中，有一篇田内智树对于本系列的回顾。作为从初代就开始参与制作的成员，文章中不乏一些内幕消息。《重装机兵》的系列回顾相信玩家们已经看过不少，但制作人的亲身经历和爆料并不多见，下面就让我们再一同回忆这个历经23年的老牌RPG系列。

田内智树的《重装机兵》回忆

让我们把时钟倒转，回到1989年的春天，那时我加入了Data East公司，动机当然是游戏，而且想制作的是家用机的RPG。但是这一愿望并没能马上实现，我最初被配属到了面向一款电子记事簿的软件开发组。不是游戏机啊……这就是公司，虽然我明白但还是很遗憾。

直到有一天，我无意中看到课长的办公桌上放着一本游戏企划书，封面上印着从来没有听过的名字“Metal Max”。趁课长不在的绝佳机会，我擅自翻开阅读了（原谅我吧）。企划书的内容令我怦然心动——乘坐战车冒险的RPG，而且战车并不仅仅是移动工具，而是要驾驶它们战斗，甚至还能进行改装。这直击男人心的内容令我无比激动。正沉迷于阅读时，课长突然回来了（糟糕）！我已经有被训斥的觉悟了，没想到课长却和气地问我：“怎么样？有趣吗？”我兴奋地回答：“是的，非常有趣！请让我参与制作吧！”课长笑着说：“让我考虑一下。”

后来，电子记事簿的软件开发项目中止了，课长将我调去参与《MM》的开发，当时的喜悦之情我至今难以忘怀！数日后我就与《MM》的企划者兼游戏设计宫冈宽，以及担任制作人的桝田省治这对“MM”见面了——因为非常巧合，两个人姓氏的罗马音首字母都是“M”。我是玩了《勇者斗恶龙》后决心要踏入游戏业界的人，能跟参与了《DQ》1～3代制作的宫冈先生，以及《天外魔境》的制作人桝田先生一起共事，欣喜万分是毫无疑问的，但另一方面也非常紧张。不过现在宫冈先生一旦犯错，我就会比任何人都更快地吐槽他，哈哈！

就这样，我参加的《MM》项目历经曲折后终于完成并顺利发售。虽然后来我也参与了很多作品的开发，但《MM》的第1作对我而言是最特别的作品，不仅是我的处女作，也算是代表作了。下面就按系列的发售时间，说些当时的秘闻吧。

注　田内智树的Twitter账号就是“dr_tauchi”，有条件且感兴趣的玩家不妨关注。

重装机兵

平台：FC	发售日：1991 年 5 月 24 日

对于系列和我个人而言，都是极具纪念意义的第1作，但它并不能算完全版。因为是配合规格开始制作的，还有容量限制等关系，许多地图都只能重新画小，剧本量也大幅删减，比如沙漠里的无人废墟，就是删掉剧情后产生的副产物。当时虽然嘴上说“这也挺有意思”，但心里想着总有一天要重制完全版。

重装机兵2

平台：SFC	发售日：1993 年 3 月 5 日

2代的发售日巧合地跟我的生日是同一天，发售当天我自己就去店铺买了（当时即使是开发成员也不会得到游戏的哟）。在收银台看到排在我前面的顾客也买的是《MM2》，非常开心！不过当时并没有想到2代会在18年后重制，更加没有想到续作《MM3》的发售要等待17年之久……顺带一提，2代的开发周期是1年，在系列中是最短的，却是销量最多的一作。

重装机兵 回归

平台：SFC	发售日：1995 年 9 月 29 日

因为从FC过度到了SFC时代，就对初代进行了重制，该作的开发与我并没有关系。最初只是以“用1年左右的时间抓紧做出来”的小规模项目开始的，实际上却耗费了近3年的时间，要是作为新作来开发的话就好了啊……



重装机兵 3

平台：PS	发售日：未发售

当年确实有针对PS平台开发《MM3》的企划，但并不像现在流传的那样副标题是“黄金之心”（HEART OF GOLD）。黄金之心其实是DC版《重装机兵 荒野之眼》用过的副标题。在PS版的《MM3》企划中，包括有后来在4代登场的“アホジョ–ジ”（当时叫做“アホ空母”）、3代登场的“摩天楼アイランズ”、《荒野之眼》最初的城镇“クアトロピ–クス”的原案等各种各样的创意。该企划若是能进展顺利的话，《MM》的历史就会与现在截然不同吧。

重装机兵 荒野之眼

平台：DC	发售日：未发售

ASCII从Data East处借去了《MM》的版权并着手开发，当时是以“不带序号的非正统作”为条件的，因此带有副标题，那么为何会从“黄金之心”变成“荒野之眼”呢？“黄金之心”是以破灭的近未来世界为舞台，描绘一个壮阔的爱情故事，但是开发成员就位后却被告知“这种容量做不出来”。反复交涉后画面效果只能达到预想的一半，就连世界地图也得缩小2/3，在这种情况下，根本无法描绘出企划中的故事。于是只能把一切归零、重新开始，副标题也随之变化。当时还想过“过载”（Overdrive）的副标题，但并没能取得商标。《荒野之眼》里的创意，活用在了《MM3》以及后来的作品中，包括各种杂兵、道具。比如“ATMデビル”是《荒野之眼》中第一辆战车上搭载的S–E；“神风女王”（カミカゼクイ–ン）就是该作里的设计；《MM2R》的支线任务“美人すぎるハイテク海女”里的女性NPC“サキ”也是出自该作。

重装机兵3

平台：NDS	发售日：2010 年 7 月 29 日

从《MM2》发售后时隔17年，《MM3》才终于发售，这期间发生了各种各样的事情，我甚至曾一度认为“《MM》系列”已经结束

了。《MM》复活的经过是这样的——

我从Data East辞职后，入职了宫冈先生的公司Createch，但不久后就离开了，后来我成为了游戏公司Cave的员工。有一次在与Enterbrain的久保武史先生一起吃饭时，我们聊起了《MM》，当时我只是当作饭桌上的闲谈，不料久保先生却认真地考虑了。在Data East宣布破产后，由于《Metal Max》的版权存在问题，因此与各开发商的商谈也屡屡碰壁。本来我想在Cave寻求开发之道，但由于公司的诸多事宜，再加上我自己从家用机/掌机部门调到了手机部门，计划并没能很好地展开。即使这样，久保先生仍积极地出谋划策，多亏了这份坚持，在解决版权问题后，我看到了重启《MM》的希望。考虑到在Cave开发不现实，我辞职并成为自由身，其后半年加入Enterbrain，开始了真正的开发。

在饱偿种种艰辛后，《MM》终于复活了！虽然从结果而论，给喜欢本系列的玩家们造成了种种不便，但无论如何完成游戏、并呈现给玩家们才是最重要的——这是这17年教会我的。



▶从电击下复活的不仅仅是3代主角，还有《重装机兵》这整个系列。

重装机兵2 重装上阵

平台：NDS | 发售日：2011年12月8日

虽然是移植作，但《MM2R》是以新作为目标进行开发的。考虑到是完全移植，就得重现当年的对白和事件，另一方面为了让玩过的玩家保持新鲜感，也加入了新事件、新场景等，战斗等演出也煞费苦心。系统方面并不是直接照搬《MM3》，而是加入了副职业、引擎特性等新要素。在开发团队的努力下，该作已经是最接近我理想的重制作品了，我可以自负地说，这在当时是2D描绘的RPG的最高峰。

重装机兵4 月光歌姬

平台：3DS | 发售日：2013年11月7日

完全3D化，加入动画、语音、DLC等，4代挑战了许多从未尝试过的新元素。系统方面则加入了长距离战、技能强化等。我个人最推崇的就是完全3D化，在地图上以3D描绘战车，令游戏增加了各种各样的可能性。以前《荒野之眼》就曾试图挑战全3D，但因为种种原因，没能顺利问世。不过这些经验都积累在了我和宫冈宽先生的脑袋中，我们切实地感到未来的《MM》世界必须以3D来呈现！《MM3》的时候因为硬件机能所限，无法实现全3D。系列中战车会在各种情况下登场，通常一辆战车至少要绘制“移动时”、“战斗时”、“查看强度时”三种图画，全部依靠2D点阵绘制颇费工夫。而3D化后彻底解决了这个麻烦，只要制作好建模，无论怎样的场景、怎样的角度，都能沿用。战斗时不再是玩家们一直以来看惯了的侧视图，而是能从各种角度观看战斗，S-E炮口开启、导弹发射、视角一直追寻着导弹、最后命中怪物、爆炸！——3D化令这种前所未有的战斗视觉体验得以实现。就这样在解决了各类问题后，《MM4》终于以全3D化的方式呈现！

结语

游戏开发这种事，往往是不能完全实现最初的预想的。《MM》的1～4代都经历了诸如删减地图、怪物的情况，比如《MM4》中遥控反太郎（リモコン反太郎）的机器人。起初他操纵的几个机器人有各自截然不同的设计，结果由于某些原因，采取了现在这种变换颜色的处理办法。不过，另外几种机体设计其实玩家们也见到了，包括“ジャンゴ・ヒルズ”里的“ジャンゴリラ”，以及DLC中的通缉怪物“超重机ワイバーン”，原本都是遥控反太郎的机器人。随着游戏开发的进展，会出现各种各样的问题，因此也会有很多无法按计划进行的情况，但我们会为了不改变游戏性和容量而想尽一切办法。正是这些努力，构成了“《重装机兵》系列”！

游戏万花筒

GAME KRLEIDOSCOPE

乌冬提供

《妖怪手表》圣诞限定饰品开始预约



人气大作游戏《妖怪手表》于10月6日放出该系列圣诞限定商品的预约活动，该商品将预定于今年12月寄出，预约价格为3500日元（含税）。对该系列有爱的玩家可不要错过咯，下面就让我们来看看商品内容吧。

商品以套装的形式发售，里面包含了小挂件5种、别针、小型地缚猫人偶、特制香火钱、长袜包。

▲约4.2厘米长的5种小挂件，都用上了金属色的涂装，让其中原本设定就是机器人的机器猫（ロボニャン）更加带感。



►圆形的别针经过了特殊处理，在光照下会有闪现的彩色颗粒。



►38厘米高的大尺寸玩偶。中间充气，外层用了PVC塑料膜，再加上这可爱的外表，让人忍不住想去捏一把，但要当心别捏爆了。



◄约34厘米长的长袜型小包，包上的图案犹如毛织袜一样用格子塑造出来。

►“妖怪银行”特制的香火钱，钞票上还有二维码，可以用到非正篇游戏《妖怪おみくじ神社》和《妖怪メダランド》中。

阿一鲁 提供

《逆转裁判》体感型推理游戏新系列再临

从 2014 年 10 月 4 日起，体感型推理游戏新作《逆转裁判 对逆转的挑战 2 in 屋内游乐场》在东京屋内游乐场召开，截止 11 月 9 日为止，除休息日外，游客都可购票体验。事件是在东京屋内游乐场里召开新作电影的记者发布会时，主演半佐武圣因为吃了女演员大胜利惠子亲手给出的食物后倒地身亡，不过嫌疑人大胜利惠子却坚持称自己不是犯人，作为成步堂律师事务所的实习生的游客们需要在馆内探索，并根据手中的资料进行推理，最终帮助律师吉北步美证明大胜利惠子的无罪，完成逆转。



▲嫌疑人的辩护律师吉北步美，玩家要跟她一起拯救被陷害的大胜利惠子。



▲受害者是吃了大胜利惠子递过去的食物后倒地身亡的，现场的观众都是目击者，要怎样逆转这一确凿的证据呢？



◀美律师的对手——闪耀检察官，你们看他的笑容是不是非常「闪耀」。



◀现场给出的证言、证据品等资料，玩家在游戏过程中可以对证据品拍照或摄影。



▲成功逆转后可获得会场限定海报作为奖励。



▲游客可以向步美律师汇报自己的推理，如果有错误，步美律师会当场指出并给与侦破案件的小提示。



▶现场布置得有模有样的。

《樱大战3》女主角艾丽卡·芳汀＆光武F2粘土人登场

胧月 提供

《樱大战3》从剧情到系统均堪称系列的巅峰之作，独创的ARMS系统不仅成为日后的系列标配，连初代的PS2重制版也加以沿用。此外，对于外貌协会成员而言，这也是最具选择困难症的一作了。这次粘土化的是一号女主角艾丽卡，出品公司依然是我们信赖的“奸笑社”（Good Smile Company），如果玩家有印象，之前其实已经推出过真宫寺樱的粘土，那么杰米妮似乎也是顺理成章、指日可待的了？













与真宫寺樱款一样，这次的艾丽卡可单独站姿摆设，也可以搭乘到光武上。站姿时既能英姿飒爽地手持机关短铳，也能手持早安舞专用道具沙锤来卖萌。搭乘光武时，则可以换上战斗特有的呐喊脸，让这小小的粘土也极具视觉冲击感。

等大等重皮卡丘毛绒玩具接受预订

胧月 提供

Pokemon公司联手Beams推出皮卡丘的1：1毛绒玩具，目前已经在Beams的在线商店接受预订。这次的1：1不仅是大小，更完美还原了重量，可以说是目前最真实再现手感的皮卡丘周边。不过这个皮卡丘的价格也委实不菲，加之限量发售，税前价格已高达17000日元，即便在日元汇率跌至冰点的时下，也需要四位数的人民币，各位青少年请在保证不被爸妈打死的前提下谨慎选购。

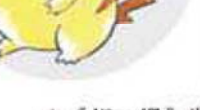


▶赠送的原创设计大手提袋能装下整个皮卡丘。



▶不仅是身高，重量也按《红·绿》的设定精确到6公斤。





▲《红·绿》发售时的皮卡丘及其资料。

《口袋妖怪》万圣节主题网页

马修 提供

万圣节即将到来，不断推出各种主题的口袋妖怪周边最近便将主题锁定在了万圣节这个话题上。万圣节便离不开各种鬼鬼怪怪的东西，而不久前，这些口袋周边还开通了官方主页。

主页：众鬼云集



▲首页还是相当有万圣节气氛的。

鬼系口袋妖怪在初代一登场，就给人以相当诡异的感觉，除了那种阴笑，和初代刚登场时紫苑镇灵骨塔部分的设定也有关——雾气弥漫和诡异的阴阳师，尤其是在获得希尔夫之铲前，这些隐藏在浓雾中的鬼系口袋妖怪完全已幽灵姿态面对玩家，连打都没法打。虽然以后的《口袋妖怪》游戏中的鬼系口袋妖怪不再享有这种待遇，但是第一次诡异接触的印象还是深入人心。

这次活动主页的首页，则和当下的鬼系题材的哥特风以及万圣节主题直接关联，即以哥特风来表现这些鬼系口袋妖怪们：暗夜背景下的耿鬼、诅咒娃娃、鬼精灵、小鬼南瓜、烛灯鬼、吊灯鬼和鬼棺亡灵，而主页的背景音乐，正是初代关东紫苑镇的 BGM。

介绍：九鬼夜行

虽然主页中的鬼系口袋妖怪只有 7 个，不过在介绍页还多了两个：飘飘鬼和梦妖——当然，《口袋妖怪》游戏中出现的鬼系口袋妖怪远不如这 9 个。顺便说下，介绍部分还配有漂亮的插画。



▶活动登场鬼系口袋妖怪的详细介绍，包括资料、解说和插画，图为诅咒娃娃，从被遗弃玩偶的怨念中诞生的鬼系口袋妖怪。

四格漫画

和此前的呆呆兽主题活动一样，这次的万圣节主题，也收录了这些鬼系口袋妖怪们相关的四格漫画，而且其中不乏对应《X・Y》的最新漫画。不过现在漫画只放出了 4 幅，尚有 6 幅漫画未公开。

恐怖景点实录

盘点系列的恐怖景点的网页，列举出了 4 个作，目前公开的是《X・Y》和《黑 2・白 2》，《X・Y》的是在 14 号路鬼屋中得到关于米亚雷市某大厦二层神秘女子的消息；《黑 2・白 2》则是那个有幽灵出没的洋馆。还有两个目前尚未公开，大家可以猜猜是哪个，难道是关东紫苑镇灵骨塔被火箭队杀害而阴魂不散的嘎拉嘎拉和新奥森之洋馆出现的幽灵？



▲米亚雷市某大厦二楼，出现一个姿势固定飘着的女人……



▲《黑 2・白 2》的异乡人之屋里闪现的不断说着"漆黑的梦"的少女幽灵。

壁纸和涂绘模板

很多壁纸爱好者最喜欢的一页了，共有三张壁纸，一张是首页的那张图，不同的是这里还有梦妖和飘飘鬼；还有一张是白色耿鬼（非 MEGA 哦）；第三张还没公开，只预留了位置……已经公开的壁纸提供多种分辨率和比例下载，可以用在电脑和智能手机上。

除了壁纸，还有供涂绘上色的模板下载，有两种图案，都是 PDF 格式，打印后就可以上色了。





▶两种壁纸图案。

《艺术学院》作品欣赏

配合这次活动，绘画软件《口袋妖怪艺术学院》不仅更新下载了白色 MEGA 耿鬼的参照图，也举行了新的万圣节相关作品大赛，活动还在举办中，大家有下载这款软件的话也可以试试去参与。



◀《口袋妖怪艺术学院》配信的万圣节白色 MEGA 耿鬼。

官网才开没多久，很多网页还只是预留位置没有内容，但这个官网的介绍的确是非常漂亮，大家可以在 http://www.pokemon.jp/special/kowapoke/ 观看，而接下来，必然还要有一大波的各种万圣节主题的服装、玩偶等周边轰炸……



随着“《轨迹》系列”的坑越挖越大，角色的数量也呈现直线上升的趋势。在最新作《闪轨Ⅱ》中，光是可操作角色就多达18人，为喜爱该系列的民间画师和“美图秀”栏目提供了丰富的素材。

阿鲁：本人一周目走的就是艾玛线，可以说眼镜属性有很高的加分。

白菜：作为魔女，艾玛的实力还远远不够啊，至少魅惑度比她姐姐就弱太多了。

库玛：只有我觉得这张图的重点是猫和酒瓶么？






白菜：托娃会长在本作中转职为代理舰长，帅气值 UP！

阿鲁：在游戏中动不动就“耶嘿嘿”地笑，再配合野中蓝的萌音，简直好评！




阿鲁：铁血宰相旗下的“铁血之子”……什么？我剧透了？呐，人活着，最重要的就是……

库玛：米莉亚姆的表情为何如此惊悚？






七奈

昵称：七奈
年龄：永远的17岁
身高：165cm
生日：4月3日
职业：学生
星座：白羊
性格：呆蠢萌
喜欢的游戏：《舰队收藏》、《枪弹辩驳》、《Love Live！》
喜欢的动漫：《斩服少女》、《魔法少女小圆》、《加速世界》等
喜欢的颜色：茶色、绀色、金色、白色
喜欢的电影：《了不起的盖茨比》
喜欢的音乐类型：流行、摇滚
喜欢的异性类型：黑发白衬衣毛衣少年+温柔
口头禅：好好好、买买买！

栏目主持 酷洛洛

正所谓爱“妹”之心，人皆有之。可爱的二次元妹子，不仅是男同志们，就连亭亭玉立的三次元萌妹子也是同样抵挡不住。今天给大家介绍的嘉宾，正是和鲁叔一样有着一颗纯纯大叔心，喜欢各种男性向宅系作品的七奈酱（撒花）。







酷洛洛：你好呀七奈~

七奈：大家好，在下是半次元的Coser七奈，平时喜欢宅在家里，偶尔出出COS，默默痴汉萌妹的一只痴汉XD。

酷洛洛：刚看介绍，发现你居然也喜欢《LoveLive！》呀……其实对于男同志为何喜欢《LoveLive！》，个人还是十分了解的，像我就喜欢海爷（羞），但我发现包括七奈你在内，很多女生都貌似挺喜欢这片，这我实在不理解哈。

七奈：妹纸喜欢萌妹还是挺普遍的XD，《LoveLive！》里面的妹子都很棒，本人最喜欢小鸟了。而且里面一起努力打歌比赛的过程挺正能量挺感人的。

酷洛洛：那舰娘又怎么解释，果然七奈体内潜藏了一颗大叔心么？（坏笑）

七奈：终于被发现了，舰娘里面也有超级多的萌妹子，自己就等于是大叔提督了，在养成了很多只美少女（船）后，就会觉得后宫满满，很有满足感和成就感（笑）。









酷洛洛：《枪弹辩驳》里你最喜欢哪位角色呢？
七奈：里面有很多喜欢的角色，包括《枪弹辩驳2》在内，最喜欢腐川冬子（屠杀者·翔）和瑟雷丝，如果硬选一个的话会选择困难呢，自己会比较喜欢有鲜明性格的人物，比如冬子就有两个人格，一个是文学少女，一个是杀人鬼，切换起来萌萌哒。
酷洛洛：个人感觉瑟雷丝也挺两面性的，尤其是刚承认自己是凶手那一幕，印象还挺深刻的。话说回来，难道七奈也是那种……（惊）
七奈：噗，我应该还是属于正常的啦，目前还是属于比较软的那种性格（QUQ），或者说另一面正在休眠中呢～
酷洛洛：10月起的新番动画貌似很多都很不错呀，不知道七奈在追哪些呢？
七奈：最近在追《寄生兽》、《天体的秩序》、《Fate/Stay Night -UBW-》。
酷洛洛：类型很丰富呀（0_0），七奈一般会更喜欢哪一类型的动画呢？
七奈：有剧情的、有萌妹很重要，比如《刀剑神域》之类的奇幻类或者设定比较独特的。《月刊少女野崎君》这类搞笑的也喜欢。





酷洛洛：发现七奈平时的自拍照，不少是穿着各种日系校服，难道七奈是校服控（奸笑）？
七奈：啊，是的，JK制服爱好者，虽然已经过了穿的年龄……
酷洛洛：是日常也会穿出去么，那会不会对周围的眼光感到不自在？（好奇状）
七奈：出去玩的话会穿（QUQ），大概已经习惯了，只要自己觉得美美哒就好。
酷洛洛：那七奈平时除了ACG这块之外，还有什么个人爱好呢？
七奈：平时也挺喜欢看电影、听音乐、看书、拍照，其实并没有什么特别的爱好啦。

酷洛洛： 七奈现在是大学生是吧?

七奈： 嗯是哒，虽然快毕业啦。读的是动画的影视后期专业。

酷洛洛： 动画影视后期——我！很！好！奇！

七奈： 啊，并没有什么的呀，其实和动画关系不大，就是给视频短片做剪辑特效之类。

酷洛洛： 那七奈毕业后打算往哪个行业发展呢，如果犯愁的话，不妨考虑下我们编辑部的非编工作哈，福利好、压力小，还有海外出差机会（有点“小姐，你知道安利么”的味道……）

七奈： 其实也不确定，还有考虑出国继续学习，大概还是和动漫产业有关的吧。编辑类的工作还是蛮感兴趣的，看起来蛮诱惑的（笑）。

酷洛洛： （一不小心聊到了深夜12点）……不好意思，把你拉住聊到现在，有劳最后和《掌机王SP》同学们说几句话吧。

七奈： 没关系（笑），好高兴能参与该栏目，希望大家会喜欢我今后的作品，还请大家多多支持!（啵啵）



游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如COSPLAY作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail： pgking@263.net

幸闪必加魂

㊀○○○ 栏目主持：乌冬

接连两辑对《时狱篇》的主线剧情进行讲解，这次则补上本作原创剧情的关键词解析。

文 古梓

㊀ 染血的眼睛

《时狱篇》主角神代响偶尔会有一只眼睛变成血红色，那是因为他受到诅咒。话说再世战争结束不久，经历父母离异的响的母亲却在意外中死去，他只能跟着父亲和姐姐一起在落基山脉生活。不料却卷入次元震之中，昏迷许久醒来的他脑海中只记得父亲和姐姐最后的声音，以及一个仿佛天使一般的生物在冲着他笑。他直觉认为这就是害死家人的凶手，多番查找却发现了和自己有一样遭遇的美沙子和信也，可惜他们双眼都血红一片，虽然肉体还活着，却失去正常人的感情，偶尔还会被恐惧所折磨发出凄厉的惨叫。



响拼命找寻天使，他深知自己并非是为了报仇，只是想找到摆脱恐惧的方法。因为脑海中天使的笑声无时无刻不折磨着他，那恐怖的声音传遍他全身，就算堵住耳朵，闭上眼睛，大声惨叫也无法消除。他迫切需要变强，而杰尼昂的出现给了他机会，即使如此，他心中仍旧充满着恐惧和绝望。即使真的面对天使，他不知道自己是否有勇气面对。然而，众人的鼓励给了他挑战命运的勇气和希望，这便造成他心中同时存在的两个矛盾的情感——绝望和希望。

㊀ 次元力

“《Z》系列”故事的核心之一。可以操纵次元和时空的能量，正式名称是ORIGIN LAW（源理之力），也被称为巨大之力，获得该力量的人可以到达太极，掌控世界的一切。次元力的影响可以遍及多个平行世界，太极的意志以及SPHERE（晶球）的持有者均可以使用次元力。根据“《Z》系列”的设定，太极意志使用次元力意味着世界重置。是否执行则由其使者决定，当太极的使者安杰尔决定重置时，就会具现出大量BIG军团毁灭世界。

次元力的真身，是来自恒星的掌管破坏和再生的能量，行星的闪烁也就是次元力的光辉。另外，在这个世界观中的地球属于集合了来自太阳的次元力的特殊地点。在地球上看过去，源理之力的流动就仿佛围绕着

天转动一般。其中在太阳通过的轨迹上的黄道十二星座拥有强大的次元力，引出次元力的钥匙便是晶球。虽然以现有技术将次元力作为无限动力来使用还是有所局限，但晶球共鸣者却可以行使次元力本来的作用——控制事象。



SPHERE

晶球，“《Z》系列”故事核心之一的神秘物体，也是阿萨金寻求之物。本来各个平行世界均仅有一个晶球，但因为大时空震动诞生出融合各个平行世界的多元世界，导致一个世界可以同时存在多个晶球。

晶球各自对应黄道十二星座，并且全部都是和机动兵器同在，例如晶球“虚伪的黑羊”就是原来作为古代超文明遗物被发掘研究，却和艾姆产生共鸣并操纵他造出机体ARIETIS（白羊座机体）。不过因为有阿斯科雷普斯（阿德本特的座机）存在，或许这世上还存在着第13个晶球。

晶球各自都有特定的属性，掌管着某样意志，和意志相吻合的持有者能觉醒成共鸣者。故事开始时，阿萨金已经回收了两个晶球。目前为止出现的晶球，《机战Z》有两个，《第2次机战Z》则有三个，《时狱篇》亦有两个。晶球持有者间也有相性说法，比如各自都是以坚强意志为关键的“摇摆的天秤”和“无尽的水瓶”相性就很好，揭露谎言的“求知的山羊”和以谎言为力量根源的“虚伪的黑羊”则是相性最差的一组。而且“虚伪的黑羊”擅长说谎，使其可以轻易控制表面情感，从而能够令操纵相反感情的“仇视的双子”无力化。

晶球会和特定的感情以及行为相反应从而发挥能力，使用力量时，晶球会发出光芒和独特的共鸣声音。因为是引出对应星座寄宿的次元力的钥匙，所以共鸣越进行便越有可能触碰到黑之英知。到了第二阶段，对共鸣者而言，为了操纵次元力必须进行最优化处理。副作用也就在这个过程中产生，属于和属性对应的控制事象（SPHERE ACT）对共鸣者自身强制行使而产生的弊端。

SPHERE REACTOR

晶球共鸣者，是“《Z》系列”中能和晶球产生共鸣，并使用其力量的存在，共鸣者的能力和承担的代价会根据晶球的不同而不同。其中既有像“悲伤的少女”那样副作用一直持续下去的，也有“伤痕累累的狮子”那样暂时性的，还有需要他人存在或者不需要他人存在的。而且共鸣者必须承受副作用的只有最初共鸣的晶球，夺取了别人的晶球就算使用力量也不需要付出任何代价。晶球的活性情况会随着阶段上升，最活性状态是第三阶段，晶球共鸣者可以发动和该晶球所掌管属性相应的控制事象的SPHERE ACT。

悲伤的少女：伴随着绝望悲哀的感觉而觉醒（不管自己或他人），并借由悲伤的感情活性化。其力量使得机体功率和节子的驾驶员实力得到飞跃性提升，副作用是夺走五感，导致身体机能下降。基本上，副作用受晶球影响最强烈是在驾驶机体的时候发生的，但因为战斗中感觉消失会关乎性命，所以驾驶该晶球相关的机动兵器时反而有副作用减轻的倾向。其掌管的属性是渴求外界的意志，借由隔绝共鸣者的感觉激发，并使之产生同调。



伤痕累累的狮子：借由疼痛的喊叫觉醒并活性化，使用力量时因为副作用会有加大兰德身体负担的危险。但是这个晶球相当于机体钢狮子的灵魂，它渴望和兰德以及梅尔共存。因此，虽然一旦使用晶球力量就会有难以想象的常人无法承受的剧痛出现，但却是暂时性的，只要不使用次元力就不会发生。另外，它和其他晶球有着不一样的特殊状态，当初它和钢狮子一起徘徊于时空中，正好遇到梅尔被恶棍杀

死，于是晶球从钢狮子中脱出并和梅尔融合，通过重新注入生命令其复活（但是梅尔的身体却停止发育）。正因为如此，本来并非共鸣者的梅尔的意志可以解放晶球的力量，作为共鸣者的兰德反倒无法启动晶球。多元战争后，晶球重新回到钢狮子体内，但梅尔依旧是发动晶球力量的关键。该晶球掌管的属性是不屈服于痛楚的意志，在赐予共鸣者强大力量的同时会给予他巨大的痛楚，并借由伴随而来的喊叫进行同调。



摇摆的天秤：《破界篇》的时候普遍认为是凭借动摇而活性化，《再世篇》中才得以证实该晶球是因为即使在迷惘中也绝不屈从的强大意志而觉醒并活性化的。因为副作用，共鸣者会进入除了眼前目标外，其他事情全然不考虑的状态，期间连周围的呼喊都无法听到。但是，由于见钱眼开的守财奴久良能无意识听到硬币落地的声音，他便利用自己这个特性，以弹硬币的CDS系统保住了自我意识。但这个系统对守财奴的久良以外的人毫无效果，假如久良以外的人成为共鸣者，想要靠自己应对副作用是极为困难的，所以很有可能给他人间接或者直接带来伤害，是极为危险的晶球。当然，如果不是身负巨额债款，估计久良也控制不了。该晶球掌管的属性是不可侵犯的意志，屏蔽妨碍共鸣者判断的所有要求，从而通过贯彻其意志进行同调。



虚伪的黑羊：凭借为了自保的撒谎觉醒，借由不论自己或他人，也无论任何内容的谎言而活性化（剧情中甚至会对鲁路修和朱雀的谎言起反应）。副作用则是说谎就变得跟呼吸一样简单，其本质是共鸣者完全丧失真实和虚伪境界的认知，导致自己已经无法判别所说的话语是虚假还是真实，到最后就连自己的死亡这个真实也能作假，并将虚构的自己作为实体存在下去。共鸣者平常并非只会一味撒谎，但随着同调的继续进行便开始语无伦次，所以艾姆最后已经无法说出有意义的话语了。该晶球所掌管的属性是歪曲真伪的意志，靠着扰乱表面说出的话语，和歪曲本人的意识以及传达给周围的影响来进行同调。

无尽的水瓶：以自我牺牲达成的慈爱而觉醒并活性化，副作用是使用次元力时，内部负担加大从而令肉体崩坏，要不是进入第三阶段，其共鸣者尤瑟最终会因为肉体完全消灭而死。因为产生副作用过程中均伴随着疼痛，所以它和“伤痕累累的狮子”相性极佳。它也是晶球中觉醒条件最困难达成的一个，靠一般的慈爱无法觉醒，就算觉醒了因为副作用即使晶球不被夺走共鸣者最终也会死亡，为了回避副作用必须达到第三阶段。为了将晶球力量最大限度发挥出来，共鸣者必须有拯救灭亡国家的慈爱，于是艾姆设计令圣英萨拉姆王国濒临灭亡，当初阿萨金也为了令这个晶球觉醒而打算这么做，所以持有该晶球成了导致国家灭亡的最大原因。该晶球掌管的属性是不顾自我的意志，为了拯救重要的东西可以丢弃自己一切的决心，也就是因为慈爱而觉醒，并借由破坏共鸣者的肉体来进行同调。



仇视的双子：依靠相反两个情感而觉醒并活性化，副作用是共鸣者会潜意识选择和自己意志相矛盾的行动。伽德莱特的相反情感是失去了故乡的愤怒和无力的放弃，响则是屈从于命运的绝望和对抗命运的希望。伽

德莱特是进入了第三阶段的共鸣者，靠着逆转表面情感的力量令宇宙居民和地球居民对立，并最终引发大规模战争。这个晶球的感情平衡一旦崩坏，力量就会因为无法控制而停止。因为是对相反两个情感意志的控制，也就和掌管谎言的“虚伪的黑羊”相性最差。



该晶球掌管的属性是相互碰撞的相反极端意志，借由两个不相容的感情对立进行同调，有时候还会使得共鸣者采取和其意志极端相反的行动。因此，共鸣者终有一天会因为被情感的另一方给控制而导致晶球力量消失。这也就解释了《时狱篇》中伽德莱特一系列自相矛盾行为的原因，先是隐藏在背后煽动战争，却又故意出现在Z-BLUE成员面前，更主动告知自己的晶球力量是可以令人相反的情感显现出来，还说出了时之牢狱的真相。而且他每次面对我方都表现得很从容，实质却是在掩饰自己心中的放弃。之后见我方成功破坏了时之牢狱，他更是大为恼火：“为什么我们的星球杰米奈德就要被毁灭，而你们的地球就能被保护起来？”也正因为这膨胀开的愤怒，使他最终中了阿德本特自我牺牲的挑衅，彻底被愤怒战胜了放弃，从而令晶球力量停止作用。虽然该晶球有着双子的名字，但因为是将两个要素融为一体，所以并非存在两个。

沉默的巨蟹：凭借控制情感的理性而觉醒活性化，副作用是共鸣者会失去感情波动。尸空也是进入了第三阶段的共鸣者，其力量可以抑制Z-BLUE的高昂斗志。掌管属性为制约冲动的意志，靠着凭借理性来促成对行动的控制而同调。

求知的山羊：凭借好奇心活性化，有揭露真相、看破谎言的能力，还能让揭露对象的过去被他人所看到。根据阿萨金的说法，之前的共鸣者似乎是个女性，因为想靠这力量窥视阿萨基金的过去而堕入了黑暗之中。该晶球掌管的属性是渴求真相的意志。

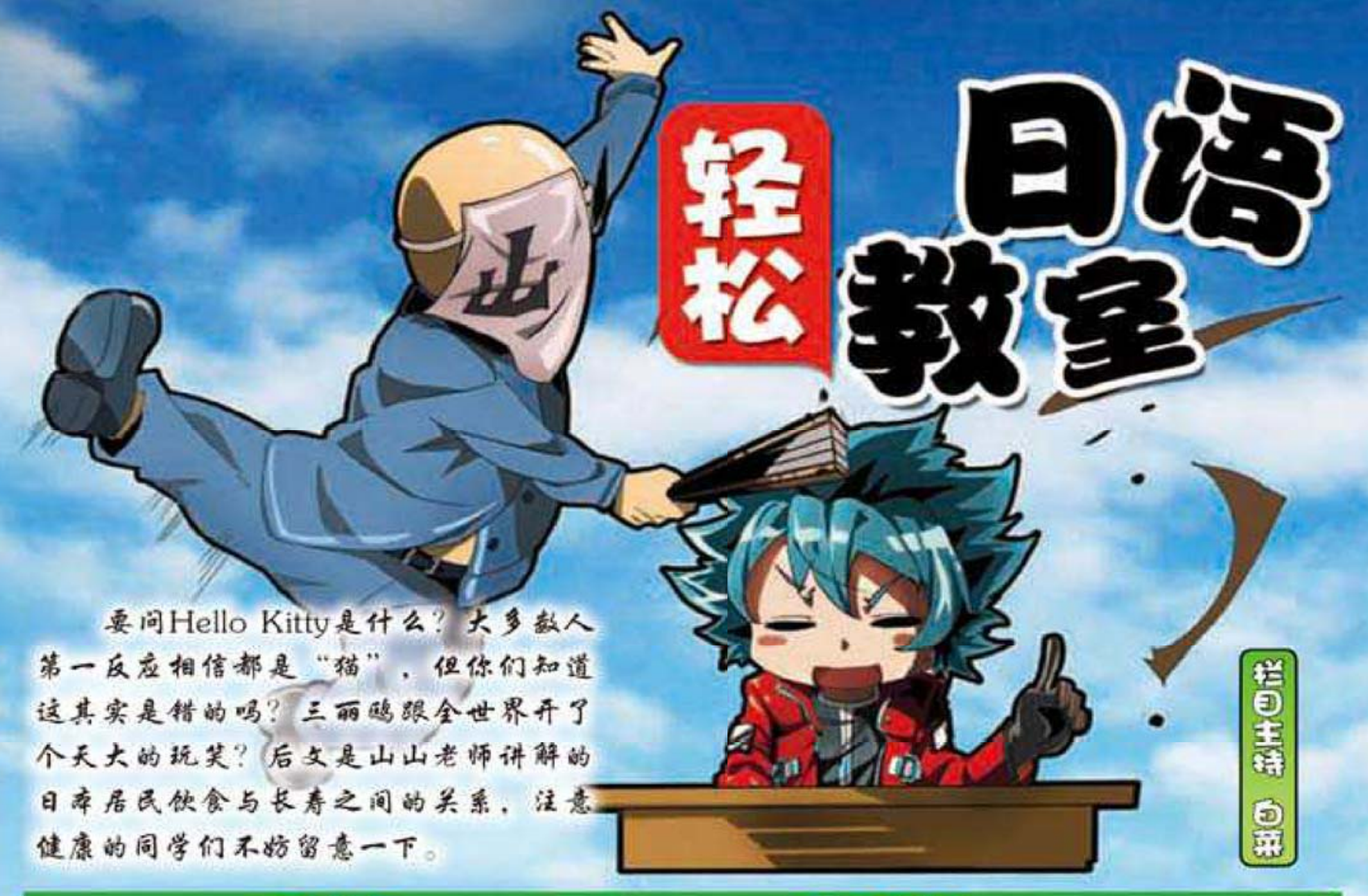


圣战

晶球共鸣者展开超越了次元的战斗直至剩下最后一人，此人便可以拥有12个晶球并打开通往太极之路，阿萨金称其为“圣战”。要是晶球觉醒之前，持有者就死亡，那晶球便会为了寻求新的主人再次徘徊于次元之中，根据阿萨金的推测，之前持有者的意志似乎会对接下来的持有者产生某种影响。正因为以上这些特性，所以要夺走晶球就必须杀死觉醒后的晶球共鸣者。其实也有特殊的情况，比如阿萨金因为太极的诅咒而永远无法死亡，自然不会因为被打倒而导致晶球被夺走。而《时狱篇》的主角响，因为搭载了“仇视的双子”晶球的杰米尼亚和自己的杰尼昂GAI拥有相似形态，从而产生了趋同现象，更在没有杀死伽德莱特的情况下强行从失去情感控制的对方手中抢过晶球。虽说产生了多元世界是个意外，但晶球基本上是处于散落各个次元的状态，收集者必须要有穿越次元的能力，也就是说，能参加这场战斗的只有被诅咒的流浪者。



晶球共鸣者不被杀死就完成了天命则又是个例外，届时同调会被解除，作为容器的机动兵器则会留下来进入休眠状态，以等待新的共鸣者出现。另外，抢夺了的晶球当初只是第一阶段，随着使用次元力并接触到源理之力的流动而上升等级。不仅如此，还出现了人造晶球这种为了操纵次元力而开发出来的人造钥匙，其中既有多元战争的幕后黑手吉·安戴尔的座机混沌幽灵，也有《时狱篇》的主角机。这部由DEM公司开发的应用次元力系列机型试作机不仅可以借由人造晶球和主角意志产生反应，启动拥有强大力量的GAI模式，而且外形和防御手段都与杰米尼亚极为相似，根本就是为了抢夺杰米尼亚的晶球而生的。



要问Hello Kitty是什么？大多数人第一反应相信都是“猫”，但你们知道这其实是错的吗？三丽鸥跟全世界开了个天大的玩笑？后文是山山老师讲解的日本居民饮食与长寿之间的关系，注意健康的同学们不妨留意一下。

震惊！Hello Kitty不是猫！？



将日本的“卡哇伊”作为主题研究的美国夏威夷大学学者克里斯丁・雅诺，日前在美国的《洛杉矶时报》上发表了一则消息：为了准备Hello Kitty诞生40周年纪念展，他们向创造出风靡世界的Hello Kitty这一形象的三丽鸥公司进行了一些咨询，其中就有问道“Hello Kitty是不是一只猫？”而令人惊讶的是，三丽鸥竟然严肃地进行了订正：“Hello Kitty并不是猫。”根据三丽鸥所述，“Hello Kitty不是猫，而是一个动漫角色。她是一个小巧的女孩子，是大家的好朋友，但绝不是一只猫。我们从没设计过她四肢趴地的形象，她与普通的二足步行生物用相同的方式行走、坐立。”

Hello Kitty诞生已经40周年，难道一直都是我们搞错了？

>だから喋るのか、納得納得……出来るかー!

译文：所以才能说话吗，有理有据令人信服……才有鬼咧！

>ネコを拟人化してキャラクターに升华した生き物がハローキティなのでハローキティはネコではない。こういうこと?

译文：也就是说，将猫拟人化以后升华而成的角色是Hello Kitty，但Hello Kitty本身并不是猫？

>キティさん「吾輩は猫でない」。

译文：Hello Kitty“我不是猫”。（捏他了日本近代知名作家夏目漱石的名作《我是猫》。）

讨论串也有考据帝指出，Hello Kitty最初创作时（1974～1975）只是被暂称为“无名小白猫”，后来参考了《镜之国的爱丽丝》中的白猫，才有了Kitty这个名字。也就

是说，这位来源于白猫的吉祥物，由于商业形象上的原因，不能公开承认自己是一只猫，而必须保持作为幻想生物的神秘感？要知道Hello Kitty不仅在世界范围内被默认为猫，在国内也一直被称为“凯蒂猫”，事到如今三丽鸥这么跟你来一出，着实有点遭不住哇。世界规模的毁童年，有意思吗？

长寿之国日本

文 山山

前段时间国内爆出一些食品安全问题，一时间人心惶惶，一些比较讲究的朋友都减少了外出就餐的次数，还好笔者大多是自己做饭，倒也安心。不过想到留学日本时期在日本的饮食，也不禁感叹国人的确吃得不如日本健康，难怪日本平均寿命较长。

根据日本厚生劳动省今年公布的调查结果显示，2013年日本人的平均寿命，男性为80.21岁，女性为86.61岁。这是日本男性平均寿命首次超过80岁。时隔四年日本女性的平均寿命也再次刷新了记录。而据统计，在主要的50个国家或地区中，日本女性的平均寿命连续两年蝉联第一。日本男性平均寿命排名第四，上升一位，而排名第一的是香港。厚生劳动省每年都会将各年龄层的日本人年龄平均起来，推算出他们还能活多少年。1947年日本的平均寿命是男女均为50岁。但是随着医疗水平的不断提升，到了1984年，女性的平均寿命达到了80岁，2002年更是超过了85岁。现代社会医疗水平普遍较高，除去这个因素之外，能不能长寿就取决于心理状态和饮食生活习惯。日本人生活工作压力较大，睡眠时间也不算很充足，平均寿命能名列前茅，很大一个原因是他们的饮食习惯。

日本冲绳是世界闻名的长寿区，而大宜味村则是冲绳的超长寿胜地。这个人口约3500人的村子，90岁以上居民就有80人，且个个身体硬朗，被视为日本第一健康长寿村。这里的长寿老人告诉我们，他们经常吃4种食物。

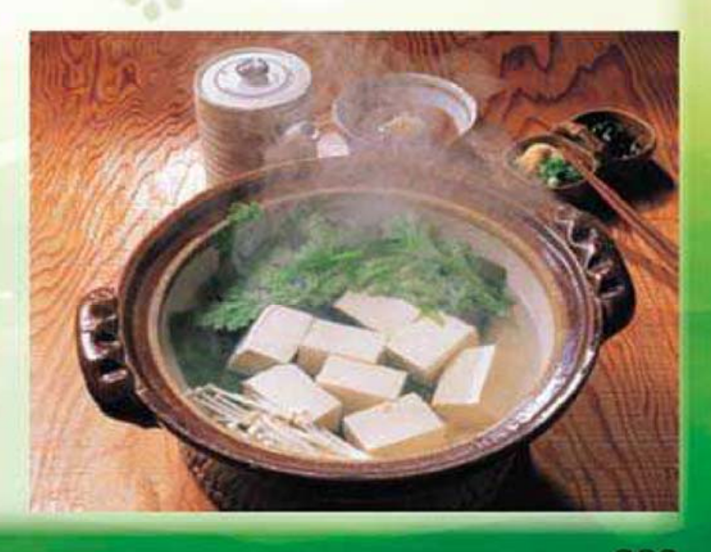
鱼：深海鱼（如鳕鱼、沙丁鱼）中的DHA可以改善记忆力和认知功能，EPA则能降低血液里的中性脂肪和坏胆固醇，防止动脉硬化，预防中风及老年痴呆症。

豆腐：大豆本身含有丰富的蛋白质，但不容易被人体消化和吸收。而经过加工的豆腐，营养素的吸收率大大提高，还增加了特有的香味。豆腐是植物蛋白质的最好来源，还能提供丰富的钙和镁。

海带：营养价值很高，富含蛋白质、碳水化合物、膳食纤维、钙、磷、铁、胡萝卜素、烟酸以及碘等多种微量元素。在日本，海带被认为是长生不老的妙药，能预防肥胖、心血管硬化、高血压、心脏病等。

蔬菜水果：水果和蔬菜中的各种抗氧化剂配合起来，能很好地抵御衰老。经常吃蔬菜可以使人患癌症的几率下降一半。

除了食材之外，烹饪方法也很重要。中国各大菜系都少不了煎、炒、炸等用油较多的烹饪法，而日本很多鱼类和蔬果都是生吃的，肉类烹饪也以煮、蒸、炖为主，极少用油。加上日本违反食品安全法处罚严厉，日本人自然吃不出什么毛病来。话说笔者正准备连吃3天的水煮大白菜代替正餐，据说排毒效果上佳，有兴趣可以尝试一下。当然出现强烈饥饿感或眼冒金星等副作用笔者概不负责哦……



猎人集会所

栏目主持 库玛



猎人们期待已久的《怪物猎人4 G》（后文简称《MH4G》）终于狩猎解禁了！本辑的“猎人集会所”将带各位玩家去《MH4G》发售的倒数活动现场，领略狩猎解禁的热烈气氛。此外游戏制作人辻本良三还在现场接受了一个简短的专访，与玩家们分享了他在迎来《MH4G》发售时的心情。最后，小编为猎人们总结了目前为止推出的其他游戏和知名品牌与《MH4G》的部分联动任务和商品，虽然国内的玩家暂时还无法入手，不过提前过过眼瘾也不坏吧！

狩猎解禁 联动先行！

狩猎解禁倒数活动

▶活动的举办场所，位于东京涩谷的Tsutaya。

10月11日，在东京涩谷的Tsutaya（注1）举办了《MH4G》的游戏发售倒数活动，当日出场的嘉宾除了制作人辻本良三外，还有被广大玩家所熟知的资深猎人——搞笑组合“次长课长”的井上聪和偶像艺人后藤真希。

注1：Tsutaya是日本最大的音像贩卖和租赁的连锁店，位于东京涩谷的这家则号称拥有日本最完整的音乐、影像和软件的库存。

活动一开始，辻本良三作了简短致辞，随后主持人采访了辻本、井上和后藤三人此时的心情。井上说自己已经开心得无以言表，现在只想赶快买游戏、拆包装，然后立刻进入到《MH4G》的世界中。后藤则展示了自己身着的酷似猎人外套的毛皮背心，说自己所穿的服饰就已经表达了想尽快开始狩猎的心情。井上接着提到自己迄今为止都是和熟人一起玩《MH》，此次也想和其他不认识的玩家联机，随后他不怀好意地笑着说：“我也想借此机会

了解一下普罗大众玩《MH》的水平。”这让在场的不少玩家都起哄地笑了起来。主持人询问在场嘉宾，今天购入《MH4G》后会在哪里玩游戏，后藤回答会在家里或者找家咖啡店慢慢地玩游戏。

在主持人与现场嘉宾的一问一答中迎来了早上7点的狩猎解禁时刻。在“3、2、1、0”的倒数声后，在场的嘉宾和玩家一起举手高喊：“狩猎开始！”，《MH4G》的游戏正式宣告发售，这也让当日的活动达到了最高潮。

活动的最后，辻本为头三名购入游戏的玩家亲自



▲最先购入游戏的三名玩家与现场嘉宾、主持人和COSER的合影。

送上了游戏，排在队伍前面的不少玩家都是从10号下午2点左右就开始排队，他们说在排队时结识了许多其他玩《MH》的玩家，大家还约定购入游戏后一起联机玩《MH4G》。像这样因为一款游戏而拥有更多志同道合的朋友，想必也是不少玩家的共同心愿吧。

◀人头攒动的游戏发售现场。

制作人辻本良三迷你专访

——恭喜《MH4G》顺利发售，请问您现在是怎样的心情呢？

辻本：谢谢。以前在游戏发售前都会有更多宣传造势的活动，而这次在东京游戏展（后文简称TGS）上首次展出《MH4G》后没过多久就迎来了游戏的发售，因此宣传和正式发售之间的时间间隔非常短，所以有一种发售日很快就来临了的感觉。

——今天的倒数活动现场来了约500名玩家，请问您在见到这些玩家后有什么感想吗？

辻本：虽然已经多次参加过这样的倒数活动，但每次和大家一起倒数都会产生一种“要一起加油！”的感觉。虽然玩家们都想早一点玩到游戏，但他们能够专程来店里，并在参与活动后才购入游戏，说实话我个人感到非常开心，幸好今天的天气还不算太冷。

——持续到10月12日的官方活动会在新宿站广场和涩谷109大厦前分别摆放千刃龙和电龙的巨大雕像，2015年1月则会开始举办怪物猎人狩猎祭，之后想必还会有许多《MH4G》的相关活动吧。

辻本：是的，我们非常重视这款游戏的后续推广，因此在游戏发售后也会一直跟进，我们也希望尽可能地将游戏的氛围推向顶点。不过说起来我也真是个雨男啊，只要我一参加这些重要的活动，就会经常导致这些活动都无法顺利进行。（注2）希望老天爷今明两天能给点面子啊……

注2：由于《MH4G》的发售期间有大型台风登陆日本，因此原定在11、12、13日举办的宣传活动改为11、12号两天举办。

——在《MH4G》发售当日也迎来了新3DS的发售，增加了新按键的新3DS是否更方便游戏的操作了呢？

辻本：迄今为止使用扩张右滑杆游戏的玩家一定会发现新3DS更方便操作。不过我们在开发时也有兼顾之前的3DS型号，因此玩家可以根据自己的操作习惯选择机器。

——最后请对玩家们说几句吧。

辻本：今日发售的《MH4G》游戏本体内容就已经十分丰富，今后还会配信在TGS上发表的章节任务。当然我们也准备了数量众多的下载任务，希望《MH4G》能为大家带来长久的游戏乐趣。

联动参上

《太鼓之达人》×《MH4G》

配信任务：《太鼓の达人・太鼓腹だドン！》
预定配信时间：2014年11月20日


■狩猎笛——狩猎の达人。

通过配信任务《太鼓の达人・太鼓腹だドン！》中入手的素材，玩家可以制作有可爱咚酱形象的狩猎笛——狩猎の达人。演奏的音色除了在外形上变化为了咚酱外，声效也是《太鼓之达人》玩家熟悉的太鼓音色。同时还会配信《太鼓之达人》主题的公会卡片背景和猎人称号。

▼连吹奏的音色也会变身为咚酱！




►《太鼓之达人》主题的公会卡片背景。

《索尼克》×《MH4G》

配信任务：《ソニック・千刃龙への疾走》
预定配信时间：2014年12月5日

在配信任务《ソニック・千刃龙への疾走》中，玩家可以入手艾鲁猫的装备素材。装备除了保留了索尼克标志性的蓝色刺猬外形外，当其跟随在猎人身后时还会带有索尼克那独特的音速奔跑特效。


■急速奔跑的索尼克艾鲁猫。


▲同时配信的还有《索尼克》主题的公会卡片背景和猎人称号。

711便利店×《MH4G》

《动物之森》×《MH4G》

配信任务：《どうぶつの森・つり大会开催！》
店头先行预定配信时间：2014年10月15日～2014年12月17日

在日本的玩家可以在上述预定配信时间内前往711便利店，从店中设置的下载点可以入手该配信任务。完成任务后入手的素材可以用来制作《动物之森》中的角色——静江和复位先生的套装。同时配信的还有《动物之森》主题的公会卡片背景和猎人称号。


▲入手的素材可让玩家的艾鲁猫化身为静江和复位先生。


◄《动物之森》主题的公会卡片背景。

《银河战士》×《MH4G》

配信任务：《メトロイド・特殊任务》&《メトロイド・迫り来る鬣蜘蛛》
店头先行预定配信时间：2014年12月17日～2015年1月28日

《银河战士》中引领游戏的强大女性赏金猎人——萨姆斯也来到《MH》的世界了！好吧……来的其实只是萨姆斯标志性的装备而已。通过配信任务入手的素材，男性角色可以制作能量装甲套装，女性角色则可以制作性感的零装萨姆斯套装。看着零装萨姆斯那迷人的身体曲线，玩男号的男性玩家想必已经后悔得捶胸顿足了吧……

■萨姆斯和零装萨姆斯的套装。

◄同时配信的还有《银河战士》主题的公会卡片背景和称号。

无添くら寿司×《MH4G》

《洛克人》×《MH4G》

配信任务：《ロックマン 平和を取り戻せ》
店头先行预定配信时间：2014年11月14日～2014年12月11日

在前不久的“纽约comic”漫展上，日本人气寿司连锁店无添くら寿司宣布展开将Capcom旗下的经典角色洛克人与《MH4G》进行联动的计划，玩家除了通过该联动任务入手制作洛克人主题的艾鲁猫装备外，还可获得以洛克人为主题的公会卡片背景、角色造型和猎人称号。





▲洛克人艾鲁猫。
◀《洛克人》主题的公会卡片背景。

ALOOK ×《MH4G》

售价：10800日元（怪物款）&8640日元（艾鲁猫款）
注：售价均不含税。

以“让眼镜变得更为轻便”为主题打造的ALOOK旗下新眼镜品牌——ALOOK FACTORY也宣布推出与《MH4G》的联动眼镜框架。各款眼镜无论是从配色还是造型都体现了“《MH》系列”中知名怪物和角色的特征，附赠的眼镜盒和眼镜布也是专属各镜框的原创设计。



优衣库×《MH4G》

售价：390日元（小号）&590日元（中号）
注：售价均不含税。

为纪念《MH4G》发售，优衣库也推出了一系列《MH》主题的装饰徽章，玩家可以自由利用徽章进行搭配，打造出属于自己的“猎人服装”。徽章共计11种，除了可爱的艾鲁猫和小猪徽章外，也有《MH4G》中千刃龙等怪物形象造型的徽章。



栏目主持:库玛

第九美术馆

THE 9TH GALLERY

正统之魅——Falcom印象（中）

除了224辑栏目中介绍过的岩崎美奈子外，Falcom早期雇佣的社员可谓人才济济。比如负责程序和动画等工作的新海诚（在Falcom的相关工作中新海诚通常以“新津诚”的名字出现）在离开了Falcom后，就凭借自己独立制作的动画短片在动画业界声名大噪；一些画师在离开Falcom后也依旧以自由画师的身分活跃在游戏业界中，并且不少人也开始在ACG领域进行跨界尝试，他们所取得的成绩也不容小觑。因此说Falcom是一个输出优秀人才的学校恐怕也不为过，那么本辑就让我们来认识一下这些曾效力于Falcom的画师，以及他们曾为玩家带来的经典之作吧。

注：本文部分资料参考网站“巴洛亚灯塔 Falcom插画者专题”。

社员军团

山田秀树



▲山田秀树博客中的仓鼠头像。

生日：1974年4月24日

籍贯：福井县

毕业院校：静冈大学工学部电子工学科

职业：漫画家、插画家

代表作品：漫画《魔乳秘剑帖》等

年幼时就特别喜欢涂鸦的山田秀树，在大学选择专业时违背了自己的兴趣爱好选择了工学部。在大学留级两年后，山田秀树突然醒悟，并重新振作了起来开始好好钻研画技。



↑山田秀树为PC版《英雄传说4 朱红之泪》绘制的宣传画。

1999年山田秀树加入了Falcom，并一直与新海诚搭档，在职期间山田秀树除了为Falcom旗下的游戏绘制封面和插图外，还频繁地参加了游戏的动画制作。比如山田秀树在进入Falcom后接触的首部作品《英雄传说5 海之槛歌》中就参与了OP的制作，此后他也接连在《永远的伊苏2》、PC版的《英雄传说4 朱红之泪》等游戏中负责了美术设计的部分。不过在Falcom任职的期间，山田秀树主要是汲取和模仿周围同事的风格其效仿新海诚的风格制作的OP和岩崎美奈子画风绘制的插图都几乎能够以假乱真。

离开Falcom后山田秀树开始以“こんちき”的笔名绘制小说插图、同人图和漫画等，作品也大多以成人向为主。在成人游戏杂志《TECH GIAN》上连载的长篇古装漫画《魔乳秘剑帖》获得了一定的人气后，2011年该作品被正式改编为了TV动画，这也让山田秀树成为了Falcom出身的画师中作品被正式改编为TV动画的第一人。

山田秀树的CG绘制功力十分扎实，曾被同事山中绫子戏称为Falcom中传授CG画技的三贤者之一。除此之外山田秀树对光影捕捉和画面色彩的掌控都非常出色，想来这也或多或少地受到了搭档新海诚的影响。由于山田秀树在独立后更多涉足于成人漫画和插画的领域，因此其笔下的角色都非常丰满立体，再加上山田秀树非常注重构图和动态捕捉，因此他的画作都颇具张力。

虽然山田秀树的画风和画功都让他不容易被题材所限制，但无论是在任职Falcom期间还是离开Falcom后，山田秀树都不属于高产的画师，这恐怕也跟他喜欢没事就躺着的悠闲性格有关吧。



↑漫画《魔乳秘剑帖》的封面。

↑山田秀树为人气动画《花丸幼稚园》绘制的结尾插画。

←山田秀树的笔下以清新亮丽，身材丰满的女性角色居多。

山中绫子

生日：未知
籍贯：未知
职业：插画家
代表作品：《桃华月禅》的妖怪设计、《Generation XTH》的怪物设计、《Fate/stay night Unlimited Bladeworks》的主要视觉设计、大量的商业插画等



山中绫子是在Falcom任职了14年的资深员工，在Falcom的时期山中绫子参与了大量且多领域的工作，比如在动画方面山中绫子就曾与新海诚和山田秀树合作过《英雄传说5 海之槛歌》的OP，此外她还与山田秀树合作过PC版《英雄传说4 朱红之泪》的OP。虽然山中绫子还参与过许多游戏的美术设计工作，但由于Falcom中的工作以合作居多，因此明确由山中绫子个人担任的人设或者插图的作品较少。不过在PS2游戏《西风的狂诗曲》中，触发事件后的人物立绘被明确写明是由山中绫子担任的。



↑《西风的狂诗曲》中的人物立绘。



←↑ 对比笔触画风，不少人推测《VM Japan》和《Brandish4》的人设也是由山中绫子担任。

在制作完《空之轨迹SC》后这样的一位资深员工也离开了Falcom。离开后，山中绫子成为了一名自由插画师并改名为山中虎铁，其个人主页上总结的擅长绘图题材包括怪物、道具、服装、标志以及世界观的美术设定，并且从可爱风、点阵风到厚涂风等风格都可以一并包揽，山中绫子更声明自己可根据客户的要求在日式和欧美式画风之间自由转换，足见其强大的绘图实力。





←↑↓画风多变得几近诡异的山中绫子。

田中久仁彦



▲田中久仁彦拍摄的自家的猫。

生日：1970年8月12日

籍贯：神奈川县

职业：漫画家、插画家

代表作品：PS游戏《异度装甲》人物设定、漫画《一击杀虫 小惠惠》、画集《龙骨》等

自幼就喜欢绘画的田中久仁彦从学生时代开始就一直给模型或者游戏杂志的插画专栏投稿，并在业余时间积极地从事同人志的创作活动。高三一毕业，田中久仁彦就进入了Falcom并开始从事人设和封面插画绘制等方面的工作，比如《伊苏Ⅱ 来自伊苏的冒险者》、《屠龙剑 英雄传说Ⅱ》和《美少女剑士梅儿》等作的人设均是由田中久仁彦担任。



→ Square Enix旗下的科幻风格RPG《异度装甲》备受玩家推崇，其人设也是田中久仁彦担当。



←《屠龙剑 英雄传说Ⅲ》中的角色。

↓ 擅长塑造女性角色的田中久仁彦将《美少女剑士梅儿》中的女主打造得甜美可人。





↑《龙骨》的封面。

一直想从事漫画工作的田中久仁彦被游戏公司繁忙的日程安排所累，根本无暇顾及业余的漫画创作。于是决意成为漫画家的他在1991年离开了Falcom，并成为了一名自由画师。除了连载漫画外，田中久仁彦偶尔也会兼任一些游戏的人设或者商业插画的绘制，他的首部画集《龙骨》一经推出就被粉丝抢购一空，后续的同名系列画集也都创下了不俗的销售成绩。

崇拜士郎正宗（注1）的田中久仁彦曾大量模仿过他的作品，因此其笔下的人物造型立体丰满，上色厚重且质感细腻，作品的题材也多走科幻风，机械的元素更是经常作为标配。除了画画外，田中久仁彦日常的一大爱好是拼装萌系的手办，因此其绘制的漫画《一击杀虫 小惠惠》、《猫耳的纳库扎》等都是走时下的萌系路线。不过与优秀的绘图能力成反比的是田中久仁彦的绘图速度，光从原本预定2002年发售的首部画集《龙骨》硬是跳票到6年后的2008年11月11日才发售这件事就可以一窥其拖稿的功力，其漫画的随意停载更是家常便饭。不过对于慢工出细活的田中久仁彦来说，一件作品的意义恐怕也不是金钱和时间就可以衡量的。

注1：士郎正宗，日本著名的漫画家和插画家，代表作品有《攻壳机动队》、画集《伽姬草子》等。



↑《一击杀虫 小惠惠》这样的萌系画风是田中久仁彦个人比较推崇且擅长的。



↑ 田中久仁彦绘制的《动物之森》中的静江。



←↑ 田中久仁彦的工作台，除了CG外田中久仁彦平时也非常喜欢使用透明水彩等画材进行手绘。

未完待续

掌门人

主持 马修&胧月&库玛
插画 西瓜树



大家好啊，这一转眼11月了，各位有没有心目中的神作在这两个月发售呢？有就别犹豫了，比如《怪物猎人4 G》，编辑部的猎人众们联机联得不亦乐乎，连马修这个非猎人都借着测试New 3DS和New 3DS LL的机会比划了几下。说起来本人今年和以往最大的不同，是什么都会去尝试，毕竟游戏的世界丰富多彩，不要被自己的眼光和直觉来缚住，这样才会发现更多优秀的游戏。大家说是不是？

血泪

一堆乙女游戏要出在PSV上了……我把小P2号卖了买了一个PSV（血泪），PSP上还有游戏没玩完呢，小P1号还在老师手上拿不回来呢……更心酸的是：暂时没钱买PSV游戏。

河池 魔子

马修： 这不是前几辑给PSP起名的同学么，虽然我不大赞成买机器不买游戏，不过PSV可以不买游戏也能玩的……

苍穹： 日服的PS+会员经常有送AVG，其中不乏乙女游戏。如果只是玩游戏、看剧情而不是收集控的话，根据当月免费列表买会员服务还是挺合算的。

鱼和熊掌

工作后有了贪念，但却没有了时间。虽然实现了PSV和3DS双机制霸，甚至还做起了从正党，可大部分时间爱机都在吃灰，突然明白了"鱼和熊掌不可兼得的道理"。

三明 Como

库玛： 所以我很疑惑那些除了掌机外，连家用机都全机种制霸的人是要如何平衡游戏时间的……不会在玩的时候感受到背后被冷落的游戏机们的怨念么？这恐怕跟"坐拥后宫三千但却不能一一临幸"的苦恼一样吧（咦，这是什么奇怪的比喻）。

马修： 其实我一直觉得"鱼和熊掌"能否兼得只是钱的问题，虽然引申到游戏机上还有时间，但是相信我，宁可买了后悔，也不要后悔没买；买了吃灰虽然看起来浪费，但心里不再惦记会很舒服。有时候买东西，并不仅仅是能否用到那么简单。

苍穹： 掌机兼顾家用机也没什么，只要明确自己真正想玩的是什么，不要盲目消费就好。

虫无兮： 你们让我这个只有一个机器但想玩另一个平台游戏的人情何以堪……

白菜： 全机种制霸的目的并不是"玩到所有的游戏"，而是"在喜欢的时间玩到自己喜欢的游戏"。

阿鲁： 这么一说，我好像冷落宁宁好久了，估计一见面就会被抱怨死，搞得我都不敢进游戏了……

只言片语 | 喜欢3DS的《深爱》，喜欢就是喜欢，连手办模型都买回家。（广州 咕佑鱼）

该话题由宁波 陈麻延读者提供



若小编们打算买两款质量相当的游戏而又由于某些原因只能买其中一款时，会从游戏的什么方面考虑而决定先入手哪一款呢？



从来没有遇到过同时想买两款游戏的情况。一般同时存在好几个想买的东西的情况下，我会选择全部买下来，因为有些东西，一旦错过了，就未必找得到，或者再也没有那种购买的冲动了。

白菜：考虑的要素很多，方方面面都有，例如机种、操作感、画面表现力等等……如果是联机游戏的话，还得考虑哪个平台上的玩家比较多。总之基本要结合到细致的例子上，才能给出细致的解答。

苍穹：不同情况下考虑的优先条件不一样，比如年末有不少想玩的作品撞车，《新·世界树迷宫2 巨龙骑士》和《生化危机HD 重制版》更是同一天发售。单纯以玩家的角度的话我肯定会优先选择《生化》，但如果工作需要，就势必放下一颗打丧尸的心，先买《新·世界树迷宫》专心迷宫RPG了。



这个很难说，还得看具体游戏类型，比如是ACT的话就优先选择画面好的、RPG则优先选择系统和剧情。当然，要是遇到有爱的，无视一切规则买买买。



我应该是看更迫切想去玩哪个，毕竟精力有限，有时就算都想一起买也没有精力一起玩。不过如果相同到双版本那种如《口袋妖怪》的话，那就看大家哪个版买得多、而我选另一个版本，互补嘛。



想了想这种情况也就是“穷癌”吧，而且我对游戏很难有选择困难，一个时间点只会特别想玩某一款游戏。如果两款都不大想玩，纯粹为了花钱而花钱，那穷癌发作时就都作罢了。



买《口袋妖怪》时经常要面对这个问题，二选一的理由一般就是角色爱了，也就是角色设计，到了《口袋妖怪》中就是精灵设计，哪个有自己喜欢的精灵就买哪个。而如果是不同的游戏的话，还会从耐玩度、内容丰富度以及是否能联机上考虑。



选长得好看的那个游戏。

产业链

初三上学期让同学帮买了一台PSP，结果第二天就被老班带走了。然后又一同学来借我手机，也被老班顺便带走了（TAT）。

桂林 尾大的小声





马修：貌似你被你们老班盯上了啊……先老实下来吧，起码等老班把注意力转移到其他同学身上再说。

白菜：老班意识到位啊。后面那个是送头（自杀）的吧?

胧月：确定不是产业链?

只言片语 | 希望能在《枪弹辩驳 外番》的中文版中补完剧情。（上海 东东）

微生活

虫无兮/白菜×对手指

细心的读者一定会发现“TGS小编游记”中有一处虫无兮与白菜恶搞《ET》“对手指桥段的恶搞画面，看了这一幕后鲁叔瞬间就不淡定了。

阿鲁：悠扬的歌曲声中，虫无兮跟毛老师缓缓地触碰着中指……你们是要闹哪样？

苍穹：闹这样。



库玛：鲁叔不要吃醋啦。

虫无兮：Ask teacher Mao I have no idea。

库玛：这居然是毛老师提议的！还以为是你们“情到深处”，不自禁的一种默契……

虫无兮：我跟毛老师说“我们来玩ET梗”，但毛老师说这样的画面太奇怪，我说那我找同行的妹子配合一下好了。

库玛：结果傲娇的毛老师最后还是屈服了么……

虫无兮：我对于要把这一段剪到片头和片段里的非编和毛老师都无语了。

库玛：就是有这样的梗才好玩嘛！

库玛×抱大腿

在《怪物猎人4 G》发售前期，飙升的游戏定价和微妙的游戏偷跑时间让半夏和库玛倍感纠结，两人订了游戏后又发现不少淘宝店铺的游戏定价更低，发货时间也更早，于是两人都觉得没有比乖乖预订游戏更坑爹的事了。

半夏：好多更便宜的游戏都偷跑了……我的还是11号才发货呜呜呜……

库玛：不要伤心，你要知道去年我买《MH4》的时候为了省五十块钱都是晚了两天才拿到游戏的啊哈哈哈哈（心酸）。

半夏：然后TGS之后才玩的我还顺手报抱了你们的大腿。

库玛：抱大腿才是正道！可以节省很多时间呢！

苍穹：整天就知道抱大腿，你看看人家后藤真希，同样是女性玩家别人七千小时，你惭不惭愧！

库玛：惭愧。所以更坚定了要努力抱大腿尽快弥补差距的心！

白菜：一天到晚尽扯淡。

苍穹：



↑你现在满脑子都是这种画面了吧？

库玛：讨厌，不要说出来啊！



对面三缺一

初来大学时，一人单刷《MH4》，然后在学校的贴吧遇到了机友，三缺一，我果断入窝……三个HR 100的大大啊！居然是对面宿舍！

潮州 油条

马修：怎么说来着，远在天边，近在眼前。

乌冬：其实很多时候大神就在自己身边啊，对吧毛老师？

白菜：怎么有一种对面宿舍设好局套你的感觉（笑）。

阿鲁：你还不赶紧换到对面宿舍去？





225辑调查之你理想中的打机环境

理想的环境，是在空旷、无其他人在附近打扰或被打扰的环境。

广州 杨洪

有间小屋，15平就行，有门有窗，无烟无主。

天津 刘鑫

冬天的温暖被窝……

广西 李仕政

有赛车仿真筐体，7.1声道环绕声，墙一样大的显示屏，全息就更棒了。

上海 王菁磊

一个独立的影音室，全黑，没有窗户。

上海 盛叔东

动漫气氛游戏气氛特别足的地方。

台州 白石黑玉

希望家里人支持，周围没有噪音，很安静，最好能双人对战。

上海 顾春军

软软的沙发，没有其他干扰，放松的环境。

山东 党政

一个房间，一张桌子，几张凳子，良好的Wi-Fi网络，几杯饮料，我拿《SP》，他拿《UCG》，看着攻略。好机友，搞起来！

苏州 nero

自己一个人，在安静的地方，玩文字冒险类游戏或剧情向的RPG。或者许多人一起玩多人联机游戏。

苏州 雨殇

和妹子一起打机，Yeah！

浙江 陆廷宇

225辑调查之希望在TGS上看到哪些新作公布？

《亿万魔坏神》。

南宁 ACG

希望古惑狼再度回归。

天津 左路狂飚

没什么期待了，反正高三党也没精力去玩，看书解渴。

上海 Mr翔

期待《战场的女武神4》、《寄生前夜3》、《最终幻想Ⅴ》和《最终幻想Ⅵ》在TGS上公布。

广州 洪洪

已不抱有期待，我的期待一直都是期待。

南通 不吃鱼的猫

中文化来几发。

上海 王菁磊

《FIFA 15》、《战场圆舞曲》、《超级英雄世纪》、《梦幻之星 新星》。

上海 顾春军

RPG的都行。

青岛 阳光Sunshine

《轨迹》和《MH》的下一新作。

苏州 nero

《如龙0》。

宁波 稀钧

联机时光

高考后和朋友各奔东西，以前快乐的联机时光要变少了。

浙江 徐锦程

乌冬：没事，同学，现在大部分游戏都可以网上联机。

虫无兮：你还可以寻找新的联机伙伴，说不定更快乐呢？（笑）

苍穹：你完全可以把新环境下身边的人拉入坑不是么？

阿鲁：面联和网联还是有很大区别的，不过上大学了不是应该能接触到更多的同好么？

马修：去吧，少年，大学还有许多隐藏的玩家等待你去结识，以及很多有游戏玩家潜质的需要你去开发。

掌机《东方》

希望“《东方》系列”能入侵掌机平台，但是感觉这貌似是个不可能的事情吧……

诸暨 雪花团

白菜：FXTZ、FXTZ、FXTZ……

马修：期待着期待着还就成真了……

苍穹：9月1日索尼发布会上公布的《不可思议的幻想乡3》PSV版你还满意吗？

运费

第一次寄回函就中奖了，很兴奋，这让我想到去年万代官方年中感谢祭上中的高达模型PG OOR，价格1000多呢，今年年初奖品总算到家了，不过竟然发的顺丰，PG那么大的盒子外还套个近1倍大的盒子，从深圳过来最后运费300多……

北京 黑猫

阿鲁：翻了一下回函表发现这位读者竟然个是妹子，在这里我想说一句，如果高达模型不要的话就给我吧！

马修：1000多的模型运费300就认了吧。我第一次在淘宝用购物车功能没找店主重新核算运费，那才惨……

只言片语 | 虽然没可能，但还是希望《鬼武者》能有PSV版。（兰州 阿吉）





马修：小眼睛、大脸的维尼熊，长得还是很有特色的。

大连 曾哥



马修：画得相当不错啊。

宁波 阿Lone



马修：风格有点像《灌篮高手》啊，宫城？

天津 才子



马修：这皮卡丘很像《瓦里奥制造》里踩上去嗝一声的小人哎。

南宁 AXG



马修：这表情，而且还流着流口水……

泉州 倪源亨



3DS 5.1以上的卖1000左右，4.3以下的卖到1300～1400，好贵啊！小学生、中学生拿什么钱买到自己心爱的主机啊！

广州 咕猪鱼

马修：这位老弟又不是中小学生，先不必替他们操心嘛。不过既然体谅到了中小学生的不易，等以后有孩子了也别太小气哦。

新买的手机给偷了，很郁闷，心情严重受到影响！什么事都太突然！

玉林 陈海松

马修：那种感觉的确崩溃，但自我安慰一下吧，还好别的没丢。去买个手机，日子该过还是要过的。

开学后，高二生就走入了地狱的深渊，但是我的大3依然与我不离不弃，以后我一定会多买游戏喂你的！大3，爱你！

南宁 AXG

马修：说实话，跟游戏机最好不要这么说，一来，游戏机听不懂；二来吧……准备什么时候换新大3？

一年过去了大半，差不多该辞职换一份工作了，虽然以我的个性一定会发生一些不开心的事，而这些事我也不算处理得很好，但看开一些——都快辞职了，有什么心愿要抓紧时间完成了。

广州 洪洪

马修：怎么说吧，能在一起共事过都是缘分，能避免冲突就避免吧。也祝洪洪同学在新的工作中一帆风顺。

《火红·叶绿》复刻那次出了七岛、希望这次《宝石》版地图会增加什么花样！

天津 左路狂飙

马修：其实单单是想《宝石》的原作在3DS重新再现，就已经很开心了。

小编们，我会继续画些另类重口画的，接招！

上海 Mr.翔

马修：其实还好啦，小翔同学的"重口"也是相对于大多数玩家画廊的清新风格的。

期待《口袋 宝石》复刻，入坑作，买买买！就是不知道会不会有新掌机。

天津 刘垚

马修：204辑来自刘同学的提问，好吧，被你问对了，New 3DS，买买买！

PSV的充电器丢了，能用安卓充电器吗？

平湖 曹晓翔

马修：看机型，2000型的完全没问题。

小编觉得哪个游戏里的哪个角色最适合做自己的另一半？

广西 李仕政

马修：其实也只能说是否喜欢，真正合不合适是看不出来的，就像买鞋。

怎样炒冷饭才能别有风味？

天津 左路狂飙

马修：水分必须要少，火要大，翻炒动作要快，最关键的是油和料要加得够多够足。无论是吃还是复刻游戏，都适用。

买PSV的时候被JS狠狠地坑了，至今都很痛！听说行货即将进入大陆，虽然完善是个漫长的过程，但总是有希望啊。

天津 小树

马修：目前还真没公布行货PSV……不过如你所说，起码有希望。

稿费样书在召唤

以下作者因为未能联系上，使得稿费、样书一直未发，现在属于你的稿费还在召唤着各位，看待消息了请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话，更早的未收到稿费的作者请直接发邮件联系我们。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

只言片语｜喜欢《MH4G》那种捕猎怪物的爽快感！（顾春军）





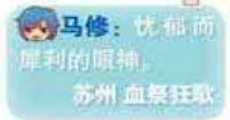
马修：同累，实在太累可以唱歌给自己鼓劲：啊累啊累啊累……

石家庄 刘梁



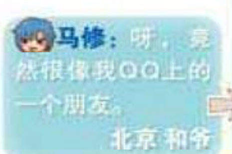
马修：刘同学看来喜欢手表啊。

大连 刘晨



马修：忧郁而犀利的眼神。

苏州 血祭狂歌



马修：呀，竟然很像我QQ上的一个朋友。

北京 和爷





马修：第一感觉像《洛克人》的BOSS……

上海 纸杰

马修：萌萌的狩猫……

武汉 猫丸



老任这一次发布新3DS够快够狠，玩家还只能买买买的节奏啊，真是罪大恶极！钱包君又要受苦了。

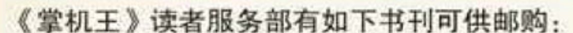
苏州 朱承浩



胧月：如果不是新的3DS LL刚买不到一年，这次可更换面板的New 3DS实在对我更具吸引力。论手感LL更好，体型上更倾向于普通版。

马修：看好就买，相信我，钱包君可以再吃饱，但你犹豫买不买时内心的煎熬是无法弥补的。





只言片语 | 《MH4G》、《闪轨Ⅱ》都是系列十周年，我也是掌机游戏进入第6个年头了的玩家了，两款游戏都是我最爱的类型。（江苏 潘宇萍）



New 3DS 闪电发售，新增的 C 杆比想象中要好用，追踪眼球位置即时调整 3D 成像的功能更是让玩游戏时不用再担心因为姿势不对而导致的重影，总体来说改进得还是非常到位，就看啥时候出有爱的限定版机器了。

想问一下《妖怪手表 2》下载版的特典怎么领取？请详细一些，谢谢！

北京 黑猫

在 e 商店购买下载版后，会得到一个特典码（今すぐ使用可能な番号），记下来并点击"使用する"。进入游戏内"さくら大通り"的"こやぎ邮便"，与 1 号台的 NPC 对话选择"ダウンロード番号入力"，并输入那个特典码，选择"限定商品の受けとり"就可以得到特典道具——《元祖》版是"F 型の铃"；《本家》版是"ハートの铃"。持有该道具的情况下前往指定地点就可以发现对应的特典妖怪，并与它们战斗。



▲《元祖》版特典妖怪『ロボニャンF型』位于『さくら第一小学校2阶·理科室』。



▶《本家》版特典妖怪『セーラーニャン』位于『さくら第一小学校3阶·音乐室』。

《妖怪手表 2》中有没有什么让妖怪迅速升级的方法？

南京 郭思新

刷经验的话可在通关后前往樱町车站，用妖怪手表调查有粉色妖气反应的地方会出现谜之告示牌，在其中输入"おもいだしん"。然后使用"おもいだスッポン"和"记忆吸い取り机"合成出"おもいだしん"，"おもいだスッポン"可在那岐崎港町的里の作业场找到，"记忆吸い取り机"则可在ジャングルハンター交换或在火车上从钟表调子堂的店主那里得到。之后与"おもいだしん"对话即可与"スベテ ウバウネ"进行对战，保底会有 5000 左右的经验值和一个"ふか～い汉方"，有时也会得到"神けいけんちだま"；此外，在自宅洗手间的洗手处选择"齿磨き"，在床前选择"寝る"，然后继续返回洗手处选择"齿磨き"，反复二十次左右会出现"虫齿伯爵"，将其打倒后会得到"神けいけんちだま"，通过此方法可无限入手"神けいけんちだま"，20000 经验值的"神けいけんちだま"也是用来给妖怪升级的绝佳道具。

《MH4G》的封面怪千刃龙造成的裂伤，除了吃肉和蹲下外，有没有快速解除的方法？

Email 小乌丸

高级一点用本作新增的全异常状态解除道具“万能汤けむり玉”，还能帮队友解除。低级一点的话可以用商店销售的“モスジャーキー”。这两个用起来很快，比吃烤肉要靠谱得多。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《任天堂全明星大乱斗》单人模式（最终 BOSS 是大手的那个）过关的职员表画面，怎么都打不到 100% 是怎么回事？我很早就打到 95% 了，但后面打了非常多，数字就是不增加，有什么窍门吗？

焦作 闪耀

这是个容易误解的迷你游戏，实际上百分数并不是击打的职员名字数量，而是在击打这些名字时，后方的背景图会显露出来，百分数是背景图的显示比例。要想达到 100%，需要令名字破碎时的位置布满背景图，如果你只在同一个位置击打，那后面基本都是在做无用功了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《电击文库 战斗巅峰》好玩吗？从来没玩过格斗游戏，但是因为有《俺妹》所以想试试！

上海 朱志翔

对轻小说有爱的话，肯定好玩。每个角色都有连打连段，初学者也不用担心放不出招式。当然这种大杂烩类游戏在剧情方面就不要太期待了。最后来自《俺妹》的高坂桐乃可是本作的最强角色，开心吗？

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

看了 New 3DS 好动心啊，只是我预算的是大 3，不知道 New 3DS LL 会不会比大 3 贵出多少，进化多少？值不值得为这些多花钱买 New 3DS LL？

苏州 腹糖

各方面进化得都不错，详细的看本辑的评测吧。至于价格，New 3DS LL 的官方定价只比 3DS LL 贵出 800 日元（折合人民币不到 50 元），而网上也大都是不到 1400，实体店应该贵些，总之现在买的话，New 3DS 或者 New 3DS LL 肯定是没错的。

我发现我的 PSP-3000 无法关机了。我是 2009 年 10 月初买的 GT 限定版，以前用的时候关机一切正常，现在无论电源键开关往上推住 5 秒还是 10 秒，第二天打开还是直接进入 XMB 界面，没有开机动画，这种现象告诉我这种操作实际上是待机操作，难道是硬件坏掉了？

杭州 朱建贤

PSP 的电源键确实容易出现你所说的这种问题，解决方式是在待机画面推住电源键直至关机，这样就不会出现优先待机的误操作了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

我看光盘的时候似乎听见了《口袋妖怪》有重钢蟹的特典，这是购买就送还是要预约？

北京 王云龙

无需预约，只要购买了日版的《口袋妖怪 Ω 红宝石 · α 蓝宝石》的游戏后，在 2014 年 11 月 21 日到 2015 年 1 月 14 日期间就可以通过 Wi-Fi 下载一个不同颜色而且佩戴了超级石的铁哑蟹了，进化之后就可以变成重钢蟹了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《MH4G》里为什么被怪物撞飞后躺在地上的时间感觉变长了，这是我的错觉吗？

Email 艾鲁喵

不是错觉，这次加入了延迟起身要素，被怪物撞飞躺在地上的时间的确变长了，并且在这段时间里可以自己控制起身的时机，避免因为错误的起身时机而遭到怪物的连续攻击。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

请问购买掌机后必须要再买贴膜吗？掌机不贴膜就不行吗？因为我很不喜欢贴膜这种东西。

成都 胡成

贴膜属于掌机周边，并不是购机时的必买之物，关键还是要看玩家对此是否有需求。之所以要给主机贴膜，主要是怕屏幕被刮花，尤其是 NDS 或 3DS 的下屏，经常使用触控笔操作的话，对屏幕是有一定损伤的。当然贴膜后对手感会有一定程度的影响（根据膜的种类和质量而定），如何取舍最终还得看你自己的喜好。

只言片语 期待《火焰之纹章》新作，我是系列忠实 FANS。（苏州 雨殇）

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用 Email 发至 pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※ **友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。**

方翔涛　昵称：歪 Tao

性别：男　年龄：23
拥有掌机：3DS、PSP、NDSL
喜欢的游戏：《无双》、《战神》
地址：江苏省苏州市平江区白塔东路孙家弄10-1 号 203 室
邮编：215001　QQ：690655493
Email：690655493@qq.com
电话：15950022694
想说的话：好久没给编辑部寄回函了，各位小编还好吗！

王学鹏　昵称：老猫

性别：男　年龄：35
拥有掌机：PSP、PSP go、NDS、3DS
喜欢的游戏：《高达》
地址：安徽省合肥市瑶海区长江东大街东七复建楼 7# 楼 2 单元 905
邮编：230000　QQ：110173268
Email：110173268@qq.com
电话：13866180325
想说的话：从最开始喜欢玩游戏，到现在是收藏游戏（没有时间玩）。

梁宇浩　昵称：小胖

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MH》、《零式》
地址：广东省湛江市赤坎区海园路邮电局宿舍 16 幢 303 号房
邮编：524000　QQ：224761107
Email：224761107@163.com
电话：18607592934
想说的话：我从小学就开始追随《掌机王 SP》，希望你们越做越好！

邵阳　昵称：奥特之神

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《暗魂献祭》、《忍龙》、《无双》、《奥特曼》
地址：浙江省湖州市吴兴区国际花园 2 号楼 B 单元 301
邮编：313000　QQ：614808819
Email：JKLMN8@126.com
电话：0572-2122166
想说的话：六年苦熬伤不起，努力攒钱买游戏。

刘昊　昵称：凌随意沫

性别：男　年龄：18
拥有掌机：3DS、PSP、iDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》、《初音》
地址：辽宁省大连市金州区金湾路 12 号楼二单元 501 室
邮编：116100　QQ：1364102293
Email：1364102293@qq.com
电话：13050520056
想说的话：高考前最后一次寄回函了！Fighting！

只言片语　官方的中文版我都好喜欢。（广州 杨洪）

李雨丰　昵称：soulgalden

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《机战》、《暗魂献祭》
地址：吉林省长春市朝阳区人民大街6465号吉林省实验中学
邮编：130022　QQ：1625896281
Email：1625896281@qq.com
电话：15643013358
想说的话：《机战》，钢之魂，燃烧！

沈天宇　昵称：汉堡

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP、PSV
喜欢的游戏：《MHP》、《无双》、《机战》
地址：上海市徐汇区冠生园路411弄13号1302室
邮编：200235　QQ：343169074
Email：zy8843@sohu.com
电话：13761997137
想说的话：祝各位小编事业顺心，工作顺利！

卢紫恒　昵称：万能卡比剑士

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP、GBA、NDS
喜欢的游戏：《战神》、《初音》、《王国之心》
地址：广西桂林市象山区民主小学六年级4班
邮编：541002　QQ：1436265647
Email：1436265647@qq.com
电话：13978380704
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

王浩丞　昵称：Bicycle扎克

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、iDSL、3DS LL
喜欢的游戏：《生化》、《口袋》、《逆转》
地址：云南省昆明市西山区广福路8号3号楼1楼
邮编：650228　QQ：1029518188
Email：1029518188@qq.com
电话：13529377132
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

吕胡明　昵称：赤の星云

性别：男　年龄：25
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《火纹》、《重装机兵》
地址：上海市虹口区江湾镇万安路769号
邮编：200434　QQ：361238444
Email：redwolf_ljm@163.com
电话：13774282549
想说的话：想要第197辑啊！

张家畅　昵称：残念の萝莉控

性别：男　年龄：19
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《初音》、《太鼓》、《马里奥》
地址：河北省唐山市路北区凤祥园305-1-401
邮编：063000　QQ：764071043
Email：jiachang159@gmail.com
电话：15030528327
想说的话：高考结束入PSV！

万罡晟　昵称：一座山

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《MH》、《高达对高达》、《Fate》
地址：上海市静安区胶州路余姚路321弄26号603室
邮编：200000
电话：18217632197
想说的话：这是我第一次寄回函表耶！但是我已经关注《掌机王SP》很久了！

冯笑梦

性别：男　年龄：30
拥有掌机：3DS LL、PSP、PSV
喜欢的游戏：《MH》
地址：贵州省都匀市工人路9#工商银行宿舍
邮编：558000　QQ：702105317
Email：702105317@qq.com
电话：15339594607
想说的话：希望《怪物猎人》出在PSV上，十分期待！

只言片语　期待《IA/VI 七彩斑斓》，就是因为爱，没有其他原因。（平湖 曹晓翔）



库玛

☆从几年前开始每到十月我就会倒霉得不可思议，所以一到这段时间我都会格外地小心谨慎地求存活。今年的十月一开始就差点平地摔磕掉门牙，去剪头发又遇到上次那个对斜刘海颇有执念的发型师，这次不知道是不是他有心报复，我被剪成了一个齐得不能再齐的、像假发一样的齐刘海，气得我只能看着镜子一个劲的傻笑。最夸张的是在某日深夜，厨房的水管莫名其妙地爆掉了，早上一醒来看见家里水漫金山的壮观景象简直醉了……于是被这一系列倒霉事件折腾的我这段时间老做噩梦，每天也处在一惊一乍的焦虑氛围中，诶……真是吃十顿大餐都弥补不了我这个月受创的心灵。



☆吃个饭随便要罐饮料也会接受到来自于老天爷的嘲讽，好啦我知道啦，明天我就去找女朋友！

苍穹

◎由于毛老师自谦说不擅长打枪类游戏，于是临时接过了《枪弹辩驳 外章》的攻略任务。虽然前两作个人都打通了官方中文版，但毕竟是临阵磨枪，如果攻略中有处理不当之处还请系列粉丝们不吝指教。

◎忙完《绝对绝望少女》紧接着就是《邪恶深处》的攻略，后者是我期待已久的作品，游戏时甚至又找回了十几年前初玩《生化危机》那种心跳加速的感觉。虽然画面上有明显不足，但诡异的空间、未知的环境、以及强大的敌人所营造的恐怖感和压迫感让人回味无穷，而BOSS的精妙设计和众多细节梗也体现出了制作人的执念。目前正在最高难度的"一击死"模式自虐中。

Juxi（美编）

◆小L眼看就要到而立之年，心智却跟十多岁的青少年没两样，常常惹得家人为他着急上火，想想老人家说的男孩子要穷养是也有一定道理的，从小娇生惯养不明白生活的艰辛怎么成熟得起来？

◆看到别人取得成功时，我们会说，他们的运气好；当他们遭遇失败时，我们会说，他们不努力。自己取得成功时，我们会说这是自己努力的结果；若遭遇失败，我们会自我解嘲说都是环境的错。

乌冬

◆为了迎接《MH4G》的"狩猎地狱"，临近发售前用长假好好休养了一番，顺便刷了刷公会任务为继承存档做准备，没想到这一刷就出了3把发光的发掘武器，再看看之前自己刷了大半年才出了2把发光武器，真是泪流满面。

◆NMB48首推的山田菜菜宣布毕业了，不过因为这段时间在忙《MH4G》的东西，连心情低落的时间都没有，这种心塞的感觉可真不是滋味。

◆好友无声无息地结婚了，虽说喜欢低调的他没张扬，可连我这死党也没通知也真是太说不过去了，还是我上他家看到结婚照才知道的……但无论怎样，还是在这里祝福他。

咕噜（美编）

☆准备掉入烘焙的坑中，入手了"高大上"的烤箱，添加了各种模具，跟着网上流传的一些方子，尝试着做了各种饼干和蛋糕，都一一成功。原来做饼干和蛋糕都不需要水的。



马修

◆New 3DS发售后的第二天，UCG的稀饭同学便要去香港给公司买New 3DS，于是本人也委托他帮买个New 3DS LL。叮嘱说人民币1400元以内都可以接受。等晚上稀饭回来时，果然带回了New 3DS LL，一算汇率，比预算中超了几十，倒也没什么。而在接下来，几乎每天都在微博上看买不到New 3DS LL、日本那面也断货的消息，不由得想起来，还没好好谢谢稀饭呢。太感谢了啊！

◆写专题和评测主机都非常累，而本人偏偏在做这两项时，都能保持10年前刚刚入职时的兴奋和激情——嗯，这就叫挨累的命。

◆知足常乐，年纪越大越体会到这句话的重要性。好吧，我老了……

◆一直提醒自己还有一个年假以及两天待补假，但总是一直忙个不停，希望今年的别忙到最后忘了休就好啊。

白菜

□《刀剑神域Ⅱ》竟然"圣剑篇"比"绝剑篇"先放映。是监督照顾作品中时间顺序呢？还是考虑到后者故事比较煽情，好给第二季一个完美收官呢？不管怎么说，还要等一阵子才能欣赏到悠木（ゆうき）碧饰演的优纪（ゆうき）了。


■绝剑

□希望《电击文库 战斗巅峰》收录优纪……哪怕是援助角色！

□希望卡牌游戏《weibschwarz》赶紧公布《刀剑神域Ⅱ》"绝剑篇"必闪包！

胧月

★《相棒》第13季开播，杉下右京的新杯子又让人嗅到坑钱的危险气味。这季日剧平均质量高起来了，国内目前有熟肉资源的除了《地狱老师》外都追得下去，可惜这个充满童年回忆的题材还原成3D完全不忍直视。

★国庆前后零零碎碎八九天的假期也没能将作息时间调整好，只得暂时戒茶，又附庸养生之道地买了大麦青汁粉（原因是很多人说味道像抹茶）。尝过以后我想说这跟抹茶差远了好吗，现在习惯搅在酸奶里吃。

虫无兮

●国庆期间一个领证了的朋友请吃饭。其实到了这个年纪，当朋友当中出现离婚的人，就会晓得结婚不过就是为了接地气。如果真有着永恒不变的纯粹爱情，又何需一纸婚书。这个北漂读研的朋友，在提到为何领证时，喝多了的他激动得连话都说不连贯。飞鸟总是可爱，奈何终究落地行。无论如何，还是默默地祝福他。

●虫某平时过得很低调，在网上也不透露自己和《掌机王SP》的关联。不过有群里的读者朋友凭借上辑游记中虫某挂在腰间的幽灵滑子菇零钱包把我给认出来了。这真是千年道行一朝丧……

●最近翻出《无头骑士异闻录》的动画来复习剧情，由于是四年前看的，内容基本忘光，每一集都充满了新鲜感，顿时觉得某个词说得不对："勿忘"哪有"初心"。

阿鲁

■赶着截稿日，跟毛老师和苦壕一起首次体验了密室逃脱，不过一开始就因为没找到关键道具给卡了半个小时，后来又因为没把某道具拿到某位置导致无法获知提示，于是又被卡了接近半个小时……可恶！我还会回来的！

■《魔兽世界》6.0版本前夕火热上线，可惜因为在搞《闪轨》攻略没法第一时间体验，等截稿之后一定要玩个痛！

香山（美编）

◆从这辑开始有小编形象了，感谢画师大大。

◆大概浏览了一下10月秋季档的日剧，严重推荐《亲密姐妹》啊，石原里美在里面太可爱了，简直大犯规！完全就是个姐控啊！姐妹俩18cm的身高差也好萌！追追追！

◆一直以来都有喝红枣泡水的习惯，但是里面的红枣泡进水里没有几分钟就被我吃完了……

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

《IA/VT 七彩斑斓》和《Persona4 彻夜热舞》都从原定的今秋发售延期到明年未定去了，这年头连音乐游戏都这么难做，委实叫人肃然起敬。本月新公布的大作发售情报并不多，值得关注的是《妖怪手表2 真打》，这资料篇的推出速度也忒快了些，不过与《最终幻想 探索者》一同填补了年底空档。相比之下PSV在年底仅有《梦幻之星 新星》和《战国无双 编年史3》两款大作，后者还是跨平台游戏，硬件销量恐怕难以起色。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年10月					
30日	冬宫异闻 天御柱・怪	エルミナ-ジュ异闻 アメノミハシラ・怪	Starfish SD	RPG	6264日元
2014年11月					
4日	丰收之月 失落山谷	Harvest Moon: The Lost Valley	Natsume	SLG	29.99美元
6日	料理妈妈 我的甜品店	クッキングママ わたしのスイ-ツショップ	Office Create	ETC	4968日元
6日	料理妈妈 我的甜品店（e商店下载下载）	クッキングママ わたしのスイ-ツショップ	Office Create	ETC	4968日元
11日	忍者神龟 变种危机	Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the OOZE	Activision	ACT	29.99美元
13日	光盘战争 复仇者联盟 终极英雄	ディスク・ウォ-ズ: アベンジャ-ズアルティメットヒ-ロ-ズ	BNGI	FTG	5119日元
13日	触摸侦探 小泽里奈 滑子菇节奏	おさわり探偵 小泽里奈 なめこリズム	Success	MUG	5184日元
13日	海贼王 超级顶上战争X	ワンピ-ス 超グランドバトル! X	BNGI	ACT	6145日元
13日	海贼王 超级顶上战争X（e商店下载）	ワンピ-ス 超グランドバトル! X	BNGI	ACT	6145日元
13日	瞬足 觉醒！ 全国最强跑者	瞬足 －めざせ！ 全国最强ランナ-－	MTO	ETC	6264日元
20日	藤子・F・不二雄角色大集合 科幻喧闹聚会	藤子・F・不二雄キャラクタ-ズ大集合! SFドタバタパ-ティ-!!	BNGI	ETC	6145日元
21日	口袋妖怪 Ω红宝石	ポケットモンスタ- オメガルビ-	Pokemon	RPG	4936日元
21日	口袋妖怪 Ω红宝石（e商店下载）	ポケットモンスタ- オメガルビ-	Pokemon	RPG	4936日元
21日	口袋妖怪 α蓝宝石	ポケットモンスタ- アルファサファイア	Pokemon	RPG	4936日元
21日	口袋妖怪 α蓝宝石（e商店下载）	ポケットモンスタ- アルファサファイア	Pokemon	RPG	4936日元
21日	口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石 双重包	ポケットモンスタ-オメガルビ-・アルファサファイアダブルパック	Pokemon	RPG	9873日元
25日	Persona Q 暗影迷宫	Persona Q: Shadow of the Labyrinth	Atlus	RPG	49.99美元
27日	当地铁道 当地角色与日本全国之旅	ご当地鉄道 ～ご当地キャラと日本全国の旅～	BNGI	TAB	5626日元
27日	英雄银行2	ヒ-ロ-バンク2	SEGA	RPG	5550日元
27日	英雄银行2（e商店下载）	ヒ-ロ-バンク2	SEGA	RPG	5550日元
27日	新・世界树迷宫2 巨龙骑士	新・世界树の迷宫2 ファフニ-ルの骑士	Atlus	RPG	6458日元
2014年12月					
4日	12岁 真实心情	12岁。 ～ほんとのキモチ～	Happinet	AVG	5480日元
4日	战国无双 编年史3	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
4日	战国无双 编年史3（e商店下载）	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
4日	进击的巨人 人类最后之翼 连锁	进击の巨人 ～人类最后の翼～CHAIN	Spike Chunsoft	ACT	5378日元
4日	进击的巨人 人类最后之翼 连锁（e商店下载）	进击の巨人 ～人类最后の翼～CHAIN	Spike Chunsoft	ACT	5378日元
4日	吃豆人世界2	パックワ-ルド2	BNGI	ACT	5119日元
4日	吃豆人世界2（e商店下载）	パックワ-ルド2	BNGI	ACT	5119日元
13日	妖怪手表2 真打	妖怪ウォッチ2 真打	Level-5	RPG	4968日元
13日	妖怪手表2 真打（e商店下载）	妖怪ウォッチ2 真打	Level-5	RPG	4968日元
18日	索尼克 爆破 碎裂水晶	ソニックトゥ-ン アイランドアドベンチャ-	SEGA	ACT	5378日元
18日	索尼克 爆破 碎裂水晶（e商店下载）	ソニックトゥ-ン アイランドアドベンチャ-	SEGA	ACT	5378日元
18日	最终幻想 探索者	FINAL FANTASY EXPLORERS	Square Enix	A・RPG	6264日元
18日	最终幻想 探索者（e商店下载）	FINAL FANTASY EXPLORERS	Square Enix	A・RPG	4860日元
18日	SEGA 3D复刻档案	セガ3D复刻ア-カイブス	SEGA	ETC	4298日元
未定	轻松熊友爱收集	リラックマなかよしコレクション	Rocket Company	ETC	5184日元
2014年冬					
未定	强力闪电枪（e商店下载）	マイティガンヴォルト	Inti Creates	ACT	售价未定
未定	勇气2	ブレイブリ-セカンド	Square Enix	RPG	售价未定
2014年内					
未定	异史战国传宿业	异史战国传宿业	Intergrow	A・RPG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous	类型未定	售价未定
2015年1月					
22日	遗产传奇	レジェンド オブ レガシ-	Furyu	RPG	6458日元
22日	遗产传奇（e商店下载）	レジェンド オブ レガシ-	Furyu	RPG	6458日元
29日	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバ-2 ブレイクレコ-ド	Atlus	S・RPG	6458日元
2015年2月					
11日	七宗罪 真实的冤罪	七つの大罪 真实の冤罪	BNGI	A・AVG	6145日元

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年11月					
13日	电击文库 战斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	FTG	6663日元
13日	电击文库 战斗巅峰（PS商店下载）	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	FTG	6663日元
13日	花舞少女 夜来舞部舞台秀	ハナヤマタ よさこいLIVE!	BNGI	AVG	6145日元
13日	花舞少女 夜来舞部舞台秀（PS商店下载）	ハナヤマタ よさこいLIVE!	BNGI	AVG	6145日元
20日	战场圆舞曲	战场の圆舞曲	Idea Factory	AVG	6264日元
20日	战场圆舞曲（PS商店下载）	战场の圆舞曲	Idea Factory	AVG	5451日元
20日	M3 其为黑钢 将死之人的任务	M3～ソノ黒キ钢～///MISSION MEMENTO MORI	BNGI	AVG	6663日元
20日	M3 其为黑钢 将死之人的任务（PS商店下载）	M3～ソノ黒キ钢～///MISSION MEMENTO MORI	BNGI	AVG	6663日元
27日	梦幻之星 新星	ファンタシースター ノヴァ	SEGA	RPG	6458日元
27日	大江户锻造师	大江户BlackSmith	日本一Software	SLG	6458日元
27日	大江户锻造师（PS商店下载）	大江户BlackSmith	日本一Software	SLG	5143日元
27日	Fate/hollow ataraxia	フェイト/ホロウ アタラクシア	角川Games	AVG	6480日元
27日	铁道战争 来自轻井泽的杀意	RAIL WARS!（レールウォーズ）-轻井泽より杀意を乗せて-	5pb.	AVG	7344日元
27日	银星围棋 次世代	银星围碁 ネクストジェネレーション	Silver Star	TAB	5184日元
2014年12月					
4日	战国无双 编年史3	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	7344日元
4日	战国无双 编年史3（PS商店下载）	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	6480日元
11日	战极姬5 斩断战祸的霸王系谱	战极姬5～战祸断つ霸王の系谱～	Systemsoft Alpha	SLG	7020日元
11日	战极姬5 斩断战祸的霸王系谱（PS商店下载）	战极姬5～战祸断つ霸王の系谱～	Systemsoft Alpha	SLG	6480日元
11日	地球防卫军2 携带版 V2	地球防卫军2 PORTABLE V2	D3 Publisher	ACT	5616日元
11日	地球防卫军2 携带版 V2 双人入队包	地球防卫军2 PORTABLE V2 ダブル入队パック	D3 Publisher	ACT	5616日元
18日	高达破坏者2	ガンダムブレイカー2	BNGI	ACT	7171日元
18日	高达破坏者2（PS商店下载）	ガンダムブレイカー2	BNGI	ACT	6458日元
18日	神次次元游戏 海王星重生3 V世纪	神次次元ゲイム ネプテューヌリバース3ブイセンチュリー	Compile Heart	RPG	6264日元
18日	神次次元游戏 海王星重生3 V世纪（PS商店下载）	神次次元ゲイム ネプテューヌリバース3ブイセンチュリー	Compile Heart	RPG	5443日元
2014年冬					
未定	学园天堂2 双重喧嚣	学园ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE！～	Prototype	AVG	售价未定
2014年内					
未定	舰队收藏改（暂名）	舰これ改	角川Games	类型未定	售价未定
未定	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元
2015年1月					
15日	最终幻想Agito 加强版	ファイナルファンタジー アギト プラス	Square Enix	RPG	4104日元
15日	最终幻想Agito 加强版（PS商店下载）	ファイナルファンタジー アギト プラス	Square Enix	RPG	免费
22日	艾丝卡&罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジーのアトリエ Plus ～黄昏の空の炼金术士～	Gust	RPG	6264日元
22日	艾丝卡&罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士（PS商店下载）	エスカ&ロジーのアトリエ Plus ～黄昏の空の炼金术士～	Gust	RPG	5562日元
22日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 黒の宫殿	Experience	RPG	5979日元
22日	剑之街的异邦人 黑之宫殿（PS商店下载）	剑の街の异邦人 黒の宫殿	Experience	RPG	5979日元
29日	无头骑士异闻录 扩散	デュラララ！！Relay	角川Games	AVG	6696日元
29日	无头骑士异闻录 扩散（PS商店下载）	デュラララ！！Relay	角川Games	AVG	5940日元
2015年2月					
19日	薄樱鬼 随想录 面影之花	薄樱鬼 随想录 面影げ花	Idea Factory	AVG	6264日元
19日	薄樱鬼 随想录 面影之花（PS商店下载）	薄樱鬼 随想录 面影げ花	Idea Factory	AVG	5451日元
26日	地球队长 精神迷宫	キャプテン・アース Mind Labyrinth	BNGI	AVG	7171日元
26日	结城友奈是勇者 树海的记忆	结城友奈は勇者である 树海の记忆	Furyu	ACT	6998日元

近期焦点



超级英雄世纪

10.13 ◆BNGI◆S・RPG◆7171日元  

期待度 B

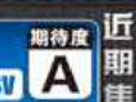


聚集了奥特曼、假面骑士和高达的《英雄世纪》再推战棋版，本作并不像《SD高达》系那样拥有复杂的改装系统，但保留了击破后再次行动的连锁移动，各必杀技附带特殊效果。玩家可根据自身实力，选择是否解锁每一关里的高难度破关条件。达成各角色的分支任务不仅丰富了流程，更可获得丰富报酬。



电击文库 战斗巅峰

11.13 ◆SEGA◆FTG◆6663日元 



期待度 A



为纪念“电击文库”创刊20周年，电击文库历年来旗下高人气轻小说的主人公们齐聚一堂展开盛大的战斗。游戏导入了时下各种2D格斗的流行元素，并将援护系统巧妙地荣誉系统当中，具有极高的竞技性。家用机版追加了大量FANS向鉴赏模式，无论用于认真对战还是收藏品味，都是值得推荐的作品。

DVD光盘 内容导视

"菜虫"东京行



新作特搜队

绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章
禁忌的玛古那



游戏展望台

海贼无双3
刀剑神域 失落之歌



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章》的演示视频中，屠杀者·翔发动"剪刀狂欢"同时击倒了几只黑白熊？

A.2只　　B.5只　　C.10只



PSV硬壳包

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击"《掌机王SP》VOL.227电子回函"并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式： 只要在2014年11月22日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第229辑上公布，敬请关注。

一等奖 1名

3000日元/40美元/300港币点卡一张，中奖后由中奖者选择机种及港/日/美服（版）



3DS e商店/PSN点卡

三等奖



1名 PSV 18合一卡盒

1名 3DS LL海绵包

3DS直充电源 1名

二等奖



1名 《刀剑神域》棒球帽

1名 《命运石之门》官方画集

《掌机王SP》第224辑中奖名单

一等奖 1名
3DS e商店/PSN点卡

茂名市	袁文滔

二等奖 2名
3DS LL/PSV硬壳包

绍兴市	许振宇
上海市	张晨

三等奖 5名
《刀剑神域》文件夹

苏州市	杨天远
杭州市	朱建贤
上海市	袁智玮

《掌机王SP》第225辑DVD问答—中奖名单



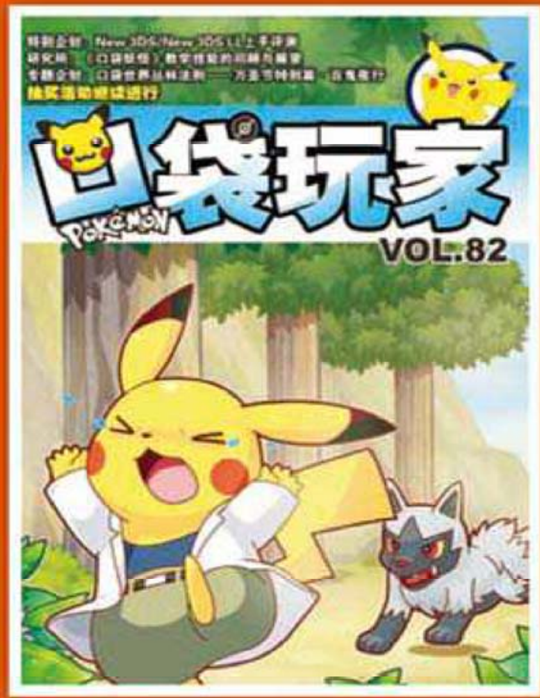
3名 PSV硬壳包

苏州市	潘辛烨
北京市	候丽
台州市	张城恺

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



口袋玩家 VOL.82

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……

专题企划

口袋世界丛林法则——万圣节特别篇 · 百鬼夜行

在万圣节这个充满了诡异与狂欢的日子里，带来《口袋》世界的鬼系们。

研究所

《口袋妖怪》教学技能的回顾与展望

回顾系列教学技能的发展与完善，并对即将到来的《Ω红宝石 · α蓝宝石》进行展望。

研究所

《口袋妖怪 X · Y》战术系统探究——第六世代的防守型精灵

基于《X · Y》的系统来解析系列六个世代的防守精灵们。

对战乐园

六世代对战要素盘点——必中要害

以实战，来讲解必中技能的应用。



光盘收录：《Ω红宝石 · α蓝宝石》最新预告片及《XY》、《XY》补完及《AG》动画

精美赠品："重启芳缘之旅"双磁贴

电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持 PC、iPad、iPhone、Android、vBooks 等终端阅读。

已上市，全国报刊亭有售！

下辑预告

掌机王SP Vol.228

11月29日全国上市



攻略

世界传说 Reve Unitia 3DS

混沌之戒Ⅲ PSV

超级英雄世纪 PSV

《怪物猎人4 G》后续研究

全彩32开288页+DVD光盘

掌机王光盘定价：19.8元

本手册随盘附赠不能单独销售